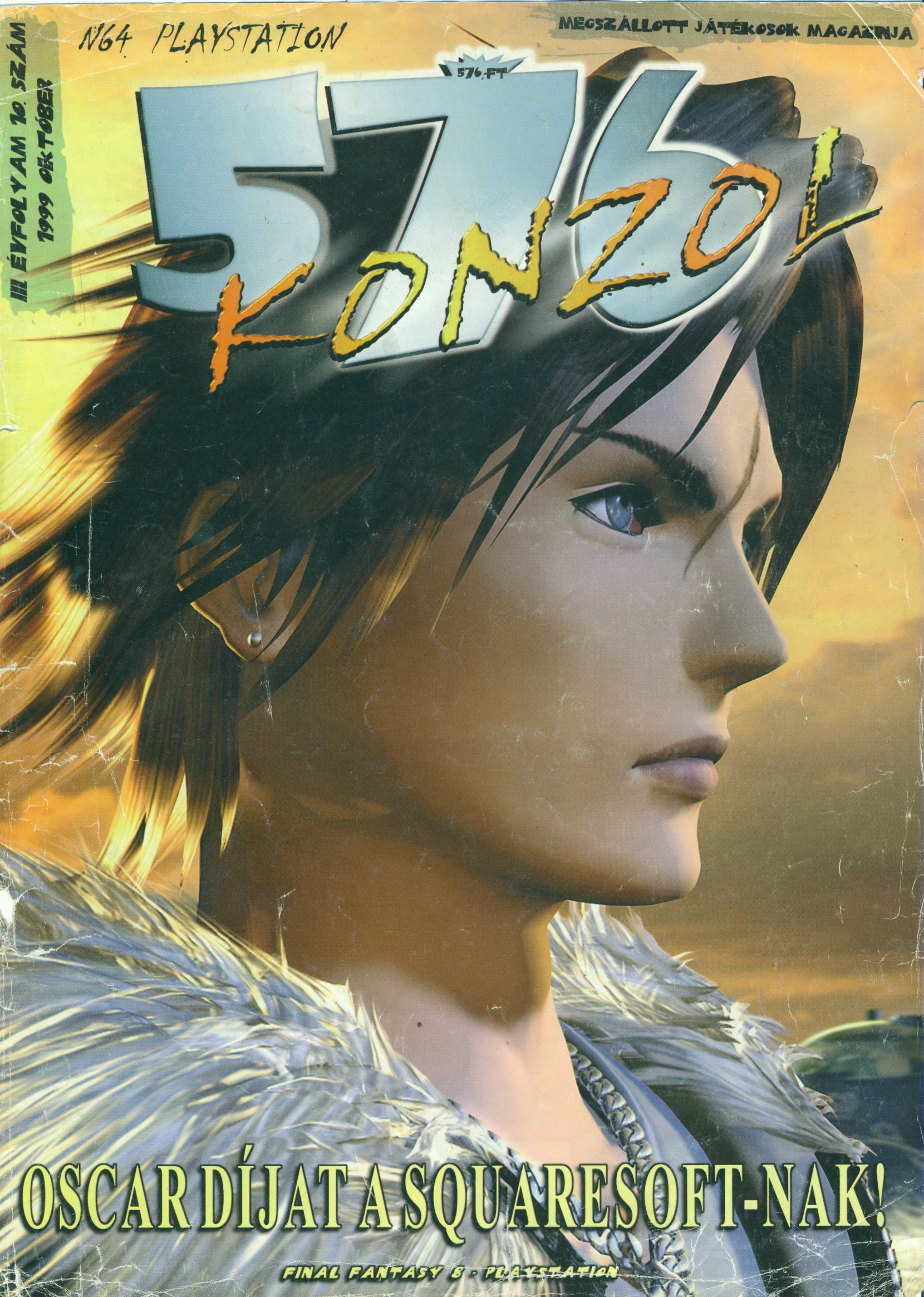

N64 PLAYSTATION
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
576,-FT
576 KONZOL
III. ÉVFOLYAM 10. SZÁM 1999 OKTÓBER
OSCAR DÍJAT A SQUARESOFT-NAK!
FINAL FANTASY 8 - PLAYSTATION

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



~~36999,-~~ HELYETT

AKCIÓS ÁR

34999,-

PLAYSTATION



NINTENDO 64

NINTENDO 64 •1 CONTROL PAD •MARIO 64 KAZETTA **36999,-**

NINTENDO 64 •1 CONTROL PAD •STAR WARS POD RACER •MARIO 64 KAZETTA **49999,-**

PLAYSTATION

40 WINKS	HIVJ
A BUG'S LIFE	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AIR COMBAT /PLATINUM	7990.-
AIR RACE	9990.-
AIRONAUTS	HIVJ
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALUNDRA	13990.-
ANNA KOURNIKOVA SMASH C. TENNIS	12990.-
APE ESCAPE	12990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ASSAULT	13990.-
ASTERIX	13990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
ASTERIX & OBELIX	HIVJ
ATTACK OF THE SAUCERMAN	12990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-





AZURE DREAMS	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BASEBALL 2000	HIVJ
BATMAN & ROBIN	13990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BIG AIR	13990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLAM MACHINHEAD	13990.-
BLASTO	13990.-
BLAZE & BLADE	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN QUEST	HIVJ
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BUBBLE BOBLE /PLATINUM	7990.-
BUGS BUNNY LOST IN TIME	13990.-
BUSHIDO BLADE	13990.-
BUST A GROOVE	13990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 3DX	13990.-
BUST A MOVE 4	13990.-
C3 RACING	13990.-
CARDINAL SYN	13990.-
CARMAGEDDON	13990.-
CASTLEVANIA	11990.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING	HIVJ
CBZ	13990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	HIVJ
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
CIVILIZATION II	13990.-
COLIN MCRAE RALLY /PLATINUM	7990.-
COLONY WARS VENGEANCE	13990.-
COMMAND & CONQUER /PLATINUM	7990.-
COMMAND & CONQUER RED ALERT	13990.-
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 3	13990.-
CROC /PLATINUM	7990.-
CROC 2	13990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CYBERIA	7990.-
DARK FORCES	13990.-
DARK OMEN	13990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DINO CRISIS	HIVJ
DOOM /PLATINUM	7990.-
DREAMS	13990.-
DRIVER	14990.-
DUKE NUKEM 3D	9990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EVIL ZONE	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
EXTREME 500	HIVJ
FA FOOTBALL MANAGER 2000	13990.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	13990.-
FADE TO BLACK /PLATINUM	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIFA 2000	HIVJ
FIFA 98 /PLATINUM	7990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FIGHTING FORCE	13990.-
FIGHTING FORCE 2	HIVJ
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FORMULA KARTS	9990.-
FORMULA ONE 97 /PLATINUM	7990.-
FORSAKEN	4990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
G POLICE /PLATINUM	7990.-
G POLICE WEAPONS OF JUSTICE	12990.-
GEX DEEP COVER GECKO	13990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO /PLATINUM	7990.-
GRAND THEFT AUTO + LONDON DATA	13990.-
GRAND THEFT AUTO 2	HIVJ
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
GUARDIAN OF DARKNESS	HIVJ
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HELLNIGHT	HIVJ
HERCULES /PLATINUM	7990.-
HEXEN	7990.-
HOT WHEELS	HIVJ
INDY 500	12990.-
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
ISS SOCCER DELUXE	7990.-
IZNOGOOD	9990.-
JAMES BOND TOMORROW NEVER DIES	HIVJ
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JUDGE DREDD	11990.-
KENSEI SACRED FIST	13990.-
KICK OFF WORLD	13990.-
KINGSLEY'S ADVENTURE	12990.-
KKND KROSSFIRE	13990.-
KNOCK OUT KINGS 2000	HIVJ
KNOCKOUT KINGS 99	13990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI	7990.-
LAST REPORT	13990.-
LEGEND	13990.-
LEMMINGS	9990.-
LOADED	6990.-
LOST VIKINGS 2	9990.-
LOST WORLD /PLATINUM	7990.-
LUCKY LUKE	11990.-
MADDEN NFL 2000	13990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL SUPER HEROES	12990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MEDIEVIL /PLATINUM	7990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
MESSIAH	HIVJ
METAL GEAR SOLID	14990.-
MICKEY MOUSE /PLATINUM	7990.-
MISSION IMPOSSIBLE	HIVJ
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTER SEED	13990.-
MORTAL KOMBAT 4	13990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER 2	13990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTOR TOON GP 2	13990.-
MOTORHEAD	12990.-
MULAN	12990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 2000	HIVJ
NASCAR 98	13990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 2000	HIVJ
NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED 2	11990.-
NEED FOR SPEED 3	9990.-
NEED FOR SPEED IV	13990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF 98	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD ABE 'S ODDYSEE /PLATINUM	7990.-
ODDWORLD ABE S EXODUS	13990.-
ODT	13990.-
OMEGA BOOST	12990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
OVERBOARDD	13990.-
PANDEMONIUM /PLATINUM	7990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PGA TOUR GOLF 98	13990.-
PGA TOUR GOLF 98+JOY	9990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK	13990.-
POINT BLANK 2	12990.-
POOL HUSTLER	13990.-
POP N POP	HIVJ
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
PORSCHE CHALLENGE /PLATINUM	7990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PREMIER MANAGER 99	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY	HIVJ
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
QUAKE II	13990.-
R TYPE DELTA	13990.-
R TYPES	13990.-
RAINBOW SIX	HIVJ
RALLY CROSS 2	13990.-
RAMPGAE WORLD TOUR 2	13990.-
RASCAL	14990.-
RAT ATTACK	HIVJ
RAY STORM	11990.-
RAYMAN /PLATINUM	7990.-
RC STUNTCOPTER	13990.-
RE VOLT	13990.-
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL /PLATINUM	7990.-
RESIDENT EVIL 2 /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROGUE TRIP	13990.-
RONIN BLADE	HIVJ
RUGRATS SEARCH FOR THE REPTAR	13990.-
RUNNING WILD	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAN FRANCISCO RUSH	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SHANGHAI TRUE VALOR	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SLED STORM	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SMURFS	HIVJ
SOUL REAVER	13990.-
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPAWN	13990.-
SPEED FREAKS	12990.-
SPEEDSTER	13990.-
SPICE WORLD	7990.-
SPORT CAR GT	13990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
SPYRO THE DRAGON	9990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI	13990.-
STAR WARS: POD RACE	HIVJ
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	13990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER COLLECTION	13990.-
STREET FIGHTER EX+ ALPHA	9990.-
STREET SKATER	13990.-





SUPER PANG COLLECTION	12990.-
SUPERCROSS	HIVJ
SYPHON FILTER	12990.-
TAI FU: WRATH OF TIGER	13990.-
TARZAN	12990.-
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TEKKEN 3 /PLATINUM	7990.-
TENCHU	13990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE GRANSTREAM SAGA	13990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLLY WAR	13990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TILT PINBALL	7990.-
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER /PLATINUM	7990.-
TOMB RAIDER 2 /PLATINUM	7990.-
TOMB RAIDER III	14990.-
TOMBI	13990.-
TONY HAWK SKATEBOARDING	HIVJ
TOTAL DRIVIN	12990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UBIK	HIVJ
UM JAMMER LAMMY	HIVJ
UNHOLY WARS	13990.-
V BALL	11990.-
V-RALLY /PLATINUM	7990.-
V-RALLY 2	13990.-
VICTORY BOXING 2	13990.-
VIPER	9990.-
VIRUS	13990.-
VMX RACING	13990.-
WAR OF THE WORLDS	HIVJ
WARCRAFT II	13990.-
WARGAMES	13990.-
WARPATH JURASSIC PARK	HIVJ
WCW MAYHEM	HIVJ
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WIEVPOINT	9990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT /PLATINUM	7990.-
WIPEOUT 3	13990.-
WORMS ARMAGEDDON	HIVJ
WRECKIN CREW	13990.-
WU TANG	HIVJ
WWF WARZONE	13990.-
WWF WARZONE	13990.-
X FILES	12990.-
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	13990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	HIVJ
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

NINTENDO 64

AERO GAUGE	16990.-
AIRBOARDER 64	9990.-
BANJO KAZOOIE	16990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BIFREAKS	16990.-
BLAST CORPS	9990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN 64	9990.-
BUCK BUMBLE	9990.-
CARMAGEDDON	HIVJ
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
COMMAND & CONQUER	17990.-



CRUISIN USA	9990.-
DARK RIFT	14990.-
DISNEY MAGICAL TETRIS	HIVJ
DOOM 64	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
DUKE NUKEM :ZERO HOUR	HIVJ
F1 POLE POSITION 64	9990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-
FIFA 98	16990.-
FIFA 99	17990.-
FIGHTERS DESTINY	9990.-
GOLDEN EYE	16990.-
GT 64	9990.-
HEXEN	16990.-
HOT WHEELS	HIVJ
HYBRID HEAVEN	HIVJ
IGGYS RECKIN BALLS	9990.-
KNIFE EDGE	16990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	HIVJ
LAMBORGHINI	16990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN 64	16990.-
MADDEN NFL 99	9990.-
MARIO GOLF	HIVJ
MARIO PARTY	16990.-



MICRO MACHINES	17990.-
MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
MK MYTHOLOGIES : SUB ZERO	16990.-
MONSTER TRUCK MADNESS	HIVJ



MULTI RACING CHAMPIONSHIP	16990.-
NAGANO OLYMPIC HOCKEY	16990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 99	17990.-
NBA LIVE 99	16990.-
NEW TETRIS	HIVJ
NHL 99	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
QUAKE	9990.-
RAKUGA KIDS	17990.-
RE VOLT	17990.-
RUGRATS TREASURE HUNT	HIVJ
SAN FRANCISCO RUSH	9990.-
SCARS	16990.-
SHADOW MAN	17990.-
SILICON VALLEY	16990.-
STAR WARS EPISODE 1 RACER	17990.-
STAR WARS ROGUE SQUADRON	17990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	9990.-
TONIC TROUBLE	HIVJ
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TUROK 2	17990.-



V RALLY 99	16990.-
VIRTUAL CHESS 64	11990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY	9990.-
WCW VS NWO	16990.-
WETRIX	9990.-
WORLD CUP	9990.-
WORLD DRIVER	HIVJ
WWF WARZONE	9990.-
XG2	16990.-
YOSHI S STORY	16990.-
ZELDA	17990.-

SEGA DREAMCAST CD-K

BLUE STINGER	14990.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	14990.-
SONIC ADVENTURE	14990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	14990.-
POWER STONE	16990.-
TRICK STYLE	16990.-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	HIVJ
720	9990.-
ALL STAR TENNIS 99	HIVJ
ANTZ	9990.-
ARCADE HITS	9990.-
ASTERIX & OBELIX	9990.-
BLACK BASS FISHING	HIVJ
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	9990.-
CAESARS PALACE 2	HIVJ
CARMAGEDDON	HIVJ
CENTIPEDE	9990.-
CHESSMASTER	9990.-
CONKERS POCKET TALES	9990.-
CRAZY BIKERS	HIVJ
CRAZY CASTLE 3	9990.-
DROP ZONE	9990.-
DUKE NUKEM	9990.-
F1 WORLD GP	9990.-
FIFA 2000	HIVJ
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
ISS SOCCER 99	9990.-
KLAX	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-
LOGICAL	9990.-
MAYA BEE	9990.-
MEN IN BLACK	9990
MONTEZUMA'S REVENGE	9990
MORTAL KOMBAT 4	9990
NBA JAM	9990
NBA JAM 99	9990
PITFALL	9990
POCKET BOMBER MAN	7990
POWER QUEST	9990
QUEST FOR CAMELOT	9990
R TYPE DX	9990
RAMPAGE WORLD TOUR	9990
RATS	9990
RUGRATS	9990
SHADOW GATE	9990
SHANGHAI POCKET	9990
SILICON VALLEY	9990
SMURFS NIGHTMARE	9990
SPY VS SPY	9990
SUPER BREAKOUT	9990
SUPER MARIO BROS DELUX	9990
TETRIS DX	7990
TOP GEAR RALLY	9990
TUROK 2	9990
TWOOBLE	9990
V RALLY	9990
WARIOLAND II	9990
WICKED SURFING	HIV
WWF ATTITUDE	9990
ZELDA	9990
*GB COLOR GÉP (7 SZÍNBEN)	21999.-

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ALIEN VS PREDATOR	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOMBERMAN	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DER GLOCKNER VON NOTRE DAME	9990.-
DONKEY KONG	6990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-
DONKEY KONG LAND 3	9990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-
F1 RACE	7990.-
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
FLINSTONES	6990.-
GHOST BUSTERS II	7990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HME ALONE 2	7990.-
HUGO 2	9990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
JURASSIC PARK II	7990.-
LEMMINGS	7990.-
LION KING	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
MEGAMAN	7990.-
MEGAMAN II	7990.-
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MORTAL KOMBAT I-II	7990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
PRIMAL RAGE	7990.-
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMALL SOLDIERS	9990.-
SMURFS	6990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	7990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPERMAN	7990.-
SYLVESTER & TWEETY	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TINY TOONS ADVENTURE	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TUROK	9990.-
WARIOLAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORLD CUP 98	7990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	HÍVJ!
Memory Card 4MB	HÍVJ!
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Plorer FX V3.0	11999,-
Avenger Gun + pedál	11999,-
Cyber (Dual) Shock Controller	5999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Viper Dual Shock Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Real Arcade Gun	14999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-
Pro Carry Case (táska)	HÍVJ!
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy	
(Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	HÍVJ!
GB Color hálózati adapter + akku	HÍVJ!



McLaren Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-

MÁR KAPHATÓ! SEGA DREAMCAST



DREAMCAST + JOY + DEMO CD

TARTALOM



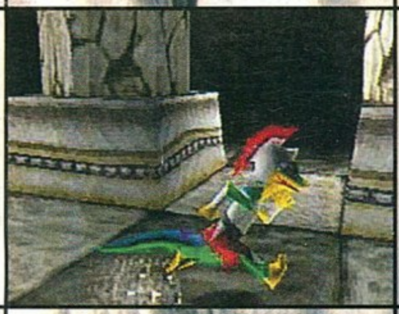
Legacy of Kain



Formula One '99



Pac-Man World



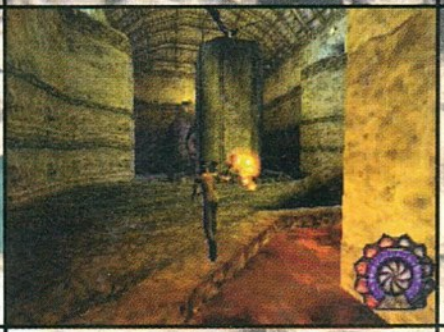
Gex 3D



Final Fantasy 8



Disney Tetris



Shadow Man

...advényban megjelent szöveges és
...ztrációs anyagok
...ilyen módon való újra felhasználá-
...sak a kiadó engedélyével
...tséges. ISSN 1417-9296
...nás: Grafit Pencil Nyomda
...apest
...ulajdonos: Balogh Zsolt
...erkesztő: Martin
...erv: Molnár Dénes
...ovács Ildi
...ndai előkészítés:
...arosi Renáta
...ágítás: Recent Kft.
...ja a Comgame Kft.,
... Budapest,
...ely Gy. utca 17.
...lcím: 1389 Budapest,
... 132.
...eszti a Hírker Rt,
...t és alternatív
...esztők
...izethető: 576 KByte
...game Kft.),
... Budapest,
... 132.
...ail: 576konzol@576.hu
...site: www.576.hu
...ap:
... Fantasy 8

aktuális 21

Mozgalmas hónapot zártunk! Endrédy Tibi vett magának egy PlayStationt, ezért most már nem csak a KByte-ba, hanem hozzánk is ír. Plusz egy tesztelő. A következő nap besétált egy laza fickó a szerkesztőségbe, és azt mondta, hogy ő tesztelő szeretne lenni. Mert ő úgy hallotta, hogy a Martin csak a haverjait veszi fel a Konzolhoz. Jó volt a fazon, mondtam szüljön egy próbacikket. Szült, tetszett, ő is tesztelő lett. Csipi M Lee néven publikál hozzánk, nem is akárhogy! Plusz még egy tesztelő. Jó sokan lettünk.

Aztán kiderült, hogy nincs semmi N64 játék, amiről írhatnánk. Ja, de egy volt, a Disney Tetris. Mondtam a Bagó Petinek, hogy bogarásszon össze egy előzetest. Remélem tetszeni fog nektek, tuti újdonságokról írt. Utána szépen telepakoltam PSX anyagokkal az újságot. Gyönyörködtem is, hogy mennyi befért. Nézi is Dr. Bagó a listát, aztán rám szól, hogy elfelejtettem a posztert bekalkulálni! Ó, én marha! Át kellett szervezni az egészet...kidobni egy halom király programot.

Mindenesetre egy biztos: közeledik a karácsony. Annyi, de annyi játék tornyosul az asztalomon, hogy már most két számot meg tudnék tölteni velük. Discworld Noir, Carmageddon, X-Files, Biohazard 3 : Last Escape, War of the Worlds, 40 Winks – egy pár cím, melyek eséllyel pályázhatnak a következő hónap top listás játékai közé. Na kezdjük...

Martin



01 02 03 04 05 06 07

08 09 10 11 12 13 14

15 16 17 18 19 20

HÍREK

ZELDA GAIDEN (NINTENDO 64)

Nintendo

A Zelda Gaiden az Ocarina of Time után játszódik pár hónappal. A történet szerint a béke helyreállt Hyrule-ban, és most mindenki boldog. Azonban egy napon Link az erdőben összefut egy Stalkid nevű fazonnal, aki elrabolta Epona nevű barátját és egy mágikus ajtón kilép a világból. Link természetesen követi, de a hely, ahová érkezett, több mint furcsa. Egy hold tart a föld felé és pár napon belül rá is fog zuhanni. Persze csak akkor, ha Link nem tesz semmit. Kb. ez lesz a fő sztorija az új Zeldának, ami sok olyan apró dolgot is tartalmazni fog, amit az eredetiből időhiány miatt kihagytak. Persze a megjelenéssel nem kapkodnak, csak jövő év közepén jön Európába.





DESTRUCTION DERBY 3 (PLAYSTATION)

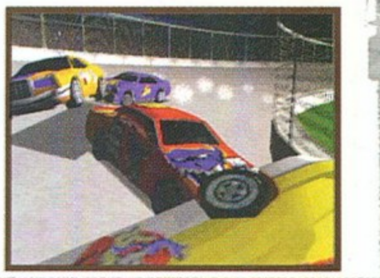
Psygnosis

Még az első PlayStation-ös játékok között volt a Destruction Derby, a Psygnosis azon roncsderbi szimulátora, ahol tulajdonképpen az életben maradás volt a cél. Törni-zúzni a behatárolt pályák között - ez ám a móka. Aztán a második rész után elült a vihar. Egészen 1999-ig csend honolt az agresszív játékok körül, ám a Driver óriási sikere arra ösztönözte a Psygnosis-t, megmutassák képesek elvesztett bandájukat lepipálva legalább olyat csinálni, mint ők. A képeken látható, hogy grafikailag nincs probléma, ha tényleg így fog kinézni PS-en, akkor megemelhetjük a kalapunk. Jövő tavaszra ígérik.





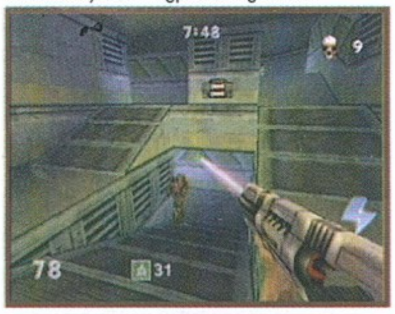




TUROK: RAGE WARS (NINTENDO 64)

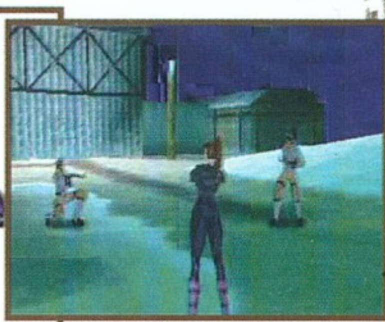
Iguana/Acclaim

Idén karácsonykor sem maradunk Turok nélkül. Az Iguana fejlesztőcsapata gondoskodik arról, hogy rendezhessünk egy kis dínóvadászatot – immáron harmadszor. A Rage Wars annyiban üt el az eddig részektől, hogy inkább a többjátékos módra lesz kiélezve. Továbbá a nyílt terepről is berántották az akciót a zárt termekbe, így szebb grafikát érhetnek el – nem kell a ködösítést használni. Ezzel szemben a többjátékos módban annál pörgőbb az akció minél kisebb helyen torlódnak az emberek. 36 pálya 16 fegyver, közel 10 választható karakter. Ezt ígéri a karácsony előtt megjelenő Rage Wars.







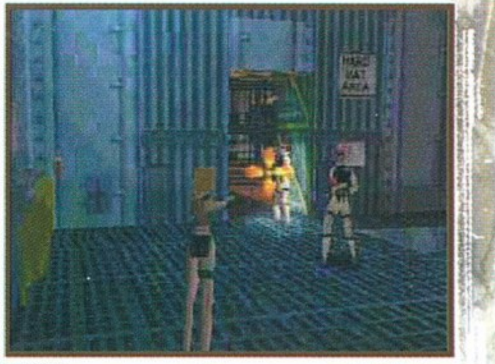


DANGER GIRLS (PLAYSTATION)

n-Space/THQ

Köszönhetően a Magyarországra nem érkező képregényeknek elég bután bámultam a Danger Girls infóit az Interneten. Ott ugyanis azt írták, hogy a játék egy nagysikerű képregény alapján készül. Egy olyan képregény alapján, amiben 3 gyönyörű amazon a főszereplő, mint afféle Lara Croft-ok. Hmmmm, ez már nem lehet rossz. A 14 pálya során leginkább a Tomb Raider-ben látott nézetet alkalmazza a játék, s a feladatok is kísértetiesen emlékeztetnek az elődre. A grafika szépnek néz ki, reméljük jövő év elején megjön a teljes játék is.





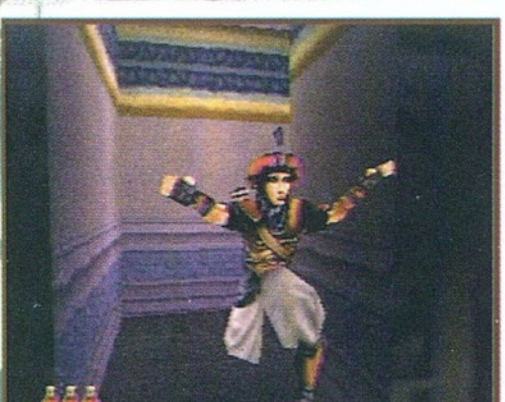
DAIKATANA (NINTENDO 64)

Ion Strom/Kemco

A Daikatana érdekessége az, hogy olyan emberek fejlesztik, akik anno a Quake 1 és 2-n is dolgoztak. Sőt először csak PC-s verziót akartak belőle, aztán rájöttek, hogy a kis Nintendo is tud valamit. A sztori a 25. századba vezérel minket, ahol archeológusok felfedeznek egy varázserővel megáldott kardot. Ez a kard képes arra, hogy utaztasson az időben, így rengeteg híres korban járhatsz majd. Több mint 80 ellenfél a 32 pályán, 25 különböző fegyver és mini PRG feladatok jellemzik a jövő ősszel megjelenő lövöldözős játékot.









PRINCE OF PERSIA 3D (PLAYSTATION)

Avalanche Software/Mindscape

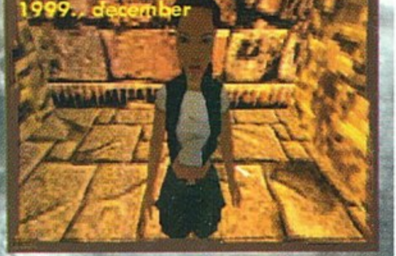
Emlékszik még valaki az ősrégi Broderbound játékra, a Prince of Persiára? Azt hiszem már nem sokaknak jut eszébe az aranyos 2D-s ügyességi/mászkálós akciójáték, melyben egy herceget alakítva kellett a szultán palotájából kimenteni kedvesünket. A PC-n már két részt is megélt sorozat, most trilógiává bővült, hiszen megjelent a harmadik darabja is, Prince of Persia 3D néven. A fő szempont a PlayStation változatnál nem volt, csak egy hű mása legyen a PC-snek a PS irányítójára igazítva. A játékban a főszerepet most is a herceg kapja, s megint egy sor nyaktörő mutatványt kell végrehajtania. Kardozás az őrökkel, felmászás egy kötélen, átugrani egy kisebb szakadékot, és megkapaszkodni egy peremen. A grafika elég tetszetősnek mondható, de a játék csak jövő tavasszal jön.











ALUNDRA 2 (PLAYSTATION)

Activision



Számomra az Alundra című program akkor szúrt szemet, amikor a Veres Miki behozta cirka 10 oldalas leírását hozzá. Hoppá, akkor ez nem lehet valami rövid program. És valóban nem is volt az. A folytatás azonban már az Activision égisze alatt fog megjelenni, amiben a főszereplő ismét Flint, a Baron-t is levadászó fiú lesz. Az ígéretek szerint ismét lesznek mini játékok és új, 3D-s polygonos hősök is. Valamikor jövő év közepe felé várható.





PARASITE EVE II (PLAYSTATION)

Square

Sajnos a mai napig sem kaptunk arra utaló információt, hogy a Parasite Eve megjelenne Európában – sebaj, talán majd a második rész! A történetet egyelőre nem nagyon bontakoztatták ki előttünk, annyi derült ki, hogy az első rész után 3 évvel játszódik és szintén Aya lesz a főszereplő. A nyomozást azonban nem egyedül folytatja, társat is kap. Szintén újítás, hogy az első részt tervező teamet felváltja egy teljesen új, akik eddig még semmilyen projecten sem dolgoztak. A játék 2000 telén jön Amerikába.















SHEEP (PLAYSTATION)

Empire Interactive

Birka. Miféle név ez egy játéknak? Hát az biztos, hogy valami állati nagy baromságról lesz szó megint. Akik pedig erről gondoskodnak, azok a játék főszereplői: a birkák. A játék stílusa leginkább a Lemmings-hez hasonlítható, azaz felülről szemlélve a játékot különböző módon felhasználva a birkákat eljuttatni őket a célig, ami nem más, mint egy UFO leszállóhely. Itt szippantják fel a földönkívüliek a szerencsétlen állatokat.

COLIN MCRAE RALLY 2 (PLAYSTATION)

Codemasters

Én most akkor vitába szállnék Ádám kollégámmal a rallys játékok ügyében, mert számomra mindig is a Colin Mcrae marad a favorit. Azt a hangulatot, amit az első rész nyújtott, nem tudja visszaadni semmi sem. Így hát nem meglepő a Codemasters azon bejelentése, hogy 2000-ben jön az új Colin. A legfőbb változás azon kívül persze, hogy Mr. Vezetőzseni már a Ford Focus volánja mögött veszi a kanyarokat, a teljes grafikai engine kicserélése volt. Azt mondják a beavatottak, hogy sosem látott realisztikus grafikát használ a játék, jobbat mint az első rész! Hát én már remegő kezekkel várom...







DREAMCAST

Megjelent! Október 14.-én 0 óra 0 perckor kinyitottak a nagy európai városok műszaki üzletei és elkezdték árusítani a Sega csodagépét, a Dreamcast-et. És képzeljétek el pontosan 100 ezer darabot adtak el belőle. Ez szép teljesítmény. A gépet 15 játékkal kezdték el árusítani, s decemberig további 25 cím várható. Amúgy mókás volt látni, hogy a Sega Anglia szerte óriásplakátokkal hirdette a PlayStation-t, mint a legjobb gépet. Persze csak addig, amíg meg nem jelent a Dreamcast.

A gép immáron kis hazánkban is kapható, az összes 576 KByte Shop-ban állnak a kedves érdeklődők rendelkezésére. A gép ára 79.999 Ft, és ez egy joystick-ot és egy demo CD-t foglal magában. Következő számunkban valószínűleg elkezdjük a DC játékok tesztelését is.







APRÓ

☞ Bombahír: Hideo Kojima, a Metal Gear Solid játék atyja megnézte a Mátrix című filmet. Ebben még nem lenne semmi különös, de miután dicshimnuszokat zengett róla, nyilatkoztak a film rendezői: a Wachoski testvérek is, hogy az első játék, amivel játszottak amióta megcsinálták a filmet az az MGS volt. Lehet, hogy készülőben van egy Mátrix játék a Konamitól?

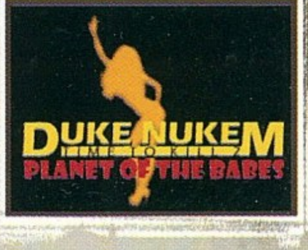
☞ A kifejezetten gyerekjátékokra specializálódott NewKidCo exkluzív megállapodást kötött a Disney-vel, melynek értelmében minden híres karakter játékot kap. A géptípusok pedig a PlayStation és a Nintendo 64 lesz. Az első közös játék 2000 közepén várható: Micimackó címmel.

☞ Megjelent a Resident Evil 3! Na nem kell a boltokba rohangálni megvenni, mert egyelőre csak Japánban jelent meg a Bio-Hazard 3 : Last Escape. A nyitás hetében eladtak 1 millió darabot, azóta további 100 ezer talált gazdára, szóval őrület van. A játék 2 részre oszlik: Jill 24 órával az RE2 eseményei előtt Raccoon City-ből menekülni akar, de már csak 24 órával utána tud kikeveredni az egészből. Mivel volt szerencsém végigjátszani, így első benyomásaimat közre tudom adni: A program nem a monumentalitásával vívta ki az elismerésemet, hanem a hangulatával. Azt a játék készítői is nyilatkozták, hogy ez inkább a Hard Core játékosoknak készült, ahol több az apró kis titok, mint a sok bonyolult logikai feladat. Van egy rossz hírem is: Európába, csak jövő tavasszal jön.

☞ Tavasszal adtuk közre azt a hírt, hogy jön az Indiana Jones PlayStation-re. Sajnos azóta változtak a dolgok a nagyvilágban, s a minap kürtölte szét a hírt a LucasArts, hogy leállították a fejlesztéseket. Azt, hogy ennek mi volt a pontos oka tudni nem lehet, csak találgatni: talán a Dreamcast és a PlayStation 2 miatt?

☞ Jön a Medievil II! A már készülőfélben lévő játék története szerint Daniel Fortesque békében visszatért az ő kis sírkamrájába és lefeküdt végre aludni. Ám azzal nem számolt, hogy 500 év múlva egy vekkeróra felveri majd álmából... A játék immáron sokkal színesebb lesz, hiszen a történet során majd egy cirkuszba is eljuthatunk, valamint a méretarányok is más ábrázolást kaptak, hiszen összefuthatunk egy többemeletes csontváz-dinoszaurusszal is. Megjelenése csak jövőre várható.

☞ Már javában készül a Duke Nukem Time to Kill 2. Hogy mi lesz benne? Mint a címe is utal rá: nőhegyek mindenhol. Valamikor jövőre jön.



JÁTÉK!!!

Jelige: Croc CD játék
A kérdés: Miért akarsz nyerni?
A nyeremény: 8 db eredeti Croc 2 játék

Jelige: Silent Hill játék
A kérdés: Hogyan hívják a játék főszereplőjét?
A nyeremény: 20 db Silent Hill poszter

Jelige: T'ai Fu játék
A kérdés: Hányadik számában tesztelte a játékot az 576 Konzol?
A nyeremény: 1 db eredeti T'ai Fu játék

Jelige: Resident Evil 2 játék
A kérdés: Mi az előfizetési sorszámod?
A nyeremény: 2 db Resident Evil 2 plakát

Jelige: Sled Storm játék
A kérdés: Milyen csapadékon csúszkálnak a játék járművei?
A nyeremény: 5 db Sled Storm poszter

Jelige: Hazudós játék
A kérdés: Melyik cikkíró tesztjei tetszenek a legjobban, és miért?
A nyeremény: 1 db eredeti magyar Star Wars Episode 1 filmplakát (és ezt semmilyen Movie Shopban nem tudod beszerezni)

Jelige: Bug's Life játék
A kérdés: Hogyan hívják a film, s egyben a játék főszereplőjét?
A nyeremény: 1 db A Bug's Life Color GameBoy játék

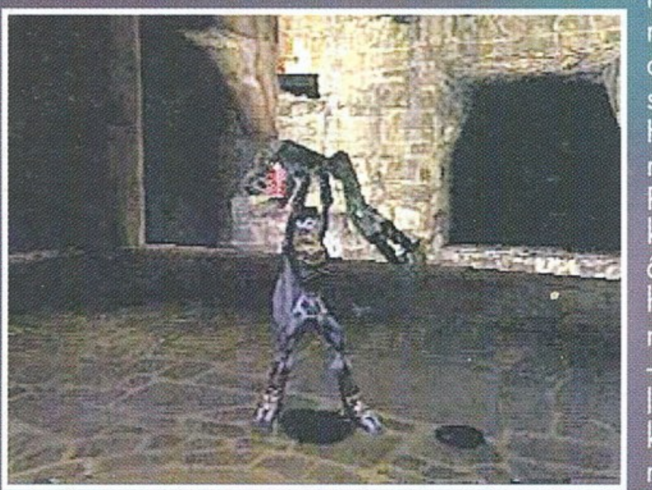
NYERTESEK:

Pálfalvi István, Salgótarján (Libero Grande játék), Baki Sándor, Budapest (Viva Football demo), Márkus Ferenc, Győr (Pocket Fighter játék) ,Rénes Balázs, Budapest (Moto Racer 2 játék), Simon Tibor, Budapest (Bloody Roar káték), Kánási Balázs, Budapest (N2O játék), Tamás Gábor, Pécs (Actua Ice Hockey játék), Zelenák Róbert, Budapest (Ninja demo), Sziráki Mihály, Szekszárd (X-Games Pro Boarder játék), Nickl Renáta, Kőszeg (Psygnosis demo), Szabó Attila, Szigethalom (Psygnosis demo), Szabó Balázs, Miskolc (Psygnosis demo), Zakan Attila, Salgótarján (Psygnosis demo)

VÁMPÍROK BÁLJA

A vámpírtörténetek mindig is kelendőek voltak, így hát ha egy játékban egy vérszívó a főszereplő, nyilván nem lep meg senkit. Az Eidosnál azonban nem elégedtek meg egy sima rémtörténettel, s a Soul Reaverhez egészen extrém sztorit mellékeltek: a főhős ezúttal egy zombi vámpír! Egy vámpír, akit saját mestere ölt meg, és aki feltámadt poraiból.





A helyszín egy Nosgoth nevű világ, melyet kezdetben teljesen szokványos emberek népesítettek be. Egy napon viszont megjelent Lord Kain, aki a pusztulást és a káoszt hozta el. Az első lépése az volt, hogy leereszkedett az alvilágba, s onnan hat lelket lopott el. Így élesztette fel későbbi vámpír-hadserege hat vezérét, akik közül hősünk, Raziel volt az egyik. Raziel hűségesen szolgálta gazdáját több mint egy évezreden keresztül – mindvégig, miközben meghódították Nosgoth földjét. Csaknem teljesen kiirtották az emberi fajt, majd megkezdték átalakítani a környezetet a saját ízlésüknek megfelelően – füstfellegekkel takarták el a számukra oly égető napot.

Mint látható, ez nem egy hagyományos vámpír-mese: itt nem romantikus hősként, hanem veszedelmes fajként jelennek meg a vámpírok. Ráadásul nem csak a történet nem szokványos, hanem maguk a vámpírok sem. A Soul Reaver vámpírjai ugyanis nem a harapásuk által sokasodnak: a lelkük az, ami vámpírrá teszi őket. (A véráldozatokkal csupán a testüket "tartják karban".) Lelkeket rabolnak a másvilágról, s azokkal élesztenek fel holttesteket: így szól a fáma. Csak az emberek hiszik azt, hogy a mérgezett vérük teszi őket gonosszá, de valójában a lelkük által az alvilágból nyerik erejüket.

Kain vámpírjai ahogy egyre idősebbek lesznek, továbbfejlődnek. Kezdik elveszteni emberi vonásaikat, s inkább istenekhez válnak hasonlatossá. Kain volt közülük az első, ezért mindig ő fejlődik elsőként, s őt követik – néhány évtizednyi lemaradással – a többiek. Ez a dolgok rendje. Igen ám, csakhogy történetünk kezdetén Razielt abban a "kegyben" részesítik a Sötétség Istenei, hogy ő kapja meg elsőként a repülés képességét.

A sors úgy tűnik, kegyetlen tréfát űz Raziellel, merthogy a szárnyaival csak annyit ér el, hogy mestere arcátlan árulónak bélyegzi őt. Kain megcsonkítja a szárnyait, majd a saját testvéreivel dobatja őt a Halottak Tavába. A vámpíroknak halálos ellensége a víz: Raziel pokoli kínokat él át, miközben az örvény lefelé húzza őt. A víz teljesen lemarja a húst a csontjairól, s közben – maga sem tudja mennyi ideig – csak süllyed, és egyre mélyebbre süllyed. Amikor leérkezik a tó aljára, már csak árnyéka néhai önmagának.

S ekkor jön a meglepő fordulat: Raziel magához tér, és egy hangot hall. A Mindenható szólítja őt: egy különleges lehetőséget kap, hogy bosszút álljon. Mint kiderül, ő egy kiválasztott, akinek az lesz a dolga, hogy foglyul ejtett lelkeket irányítson vissza a túlvilágra. A Mindenható nem nézheti tovább, hogy a halhatatlan vámpírok megakadályozzák a lelkek körforgását: az édes bosszúért cserébe Razielnek annyit kell tennie, hogy a túlvilágra küldi korábbi barátait....

A SZELLEMI ÉS AZ ANYAGI VILÁG

Ki gondolta volna: a dús keblű hősnője nélkül is tud kitűnő akciójátékot készíteni az Eidos – ezt látszik bizonyítani most a Soul Reaver. A játékot úgy kell elképzelni, mint egy Tomb Raidert, csak épp szebb grafikával, és kevésbé nehéz küldetésekkel.

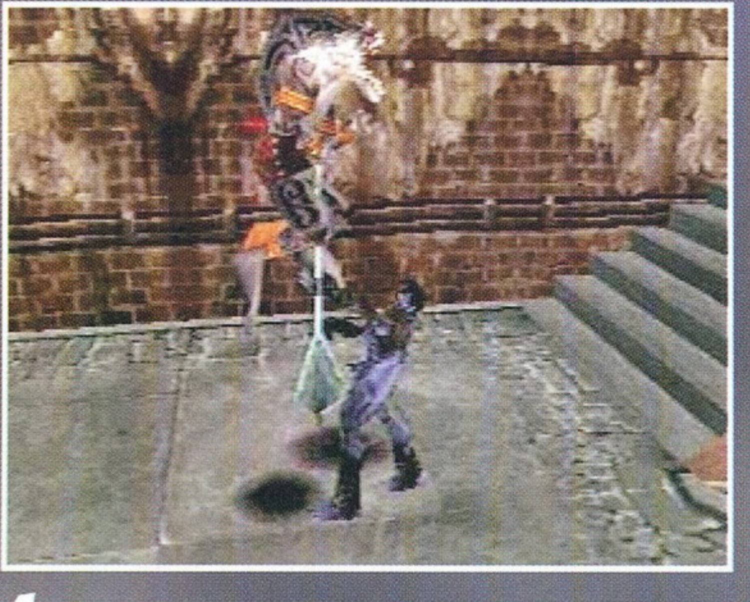
Raziel látszólag egy teljesen szokványos figura: azt leszámítva, hogy szárnyai maradványaival vitorlázni is képes, nagyjából annyit tud, mint bármelyik más akcióhős. Ládákat tologat/húzogat, kapcsolókkal ajtókat nyit, gépeket működtet, és így tovább. Amit azonban nem sokan csinálnak utána: képes párhuzamos világok között lépkedni. Némi túlzással a Soul Reaver egy 4D-s játék. A "negyedik dimenziót" az ún. szellemi világ alkotja, amibe a játék során bármikor átléphetünk. (A SELECT lenyomásával, majd az átváltás varázslattal.) Állati klassz, ahogy a szemünk előtt formálódnak át a dolgok, s bár a terep nagyjából ugyanolyan elrendezésű marad, egyes tárgyak teljesen más alakot ölthetnek. A szabályos világunkkal ellentétben minden olyan amorf. Ráadásul ez nem csak esztétikailag nyújt nagy élményt: fontos a játékmenet szempontjából is. Bizonyos elemek megnyúlhatnak, avagy összemehetnek, vagy teszem azt: egy rés kiszélesedhet, s így új helyek válnak elérhetővé. A szellemi világnak megvan továbbá az az előnye, hogy az idő nem telik. Nincs például ideje egy platformnak leomlani alattunk, vagy nincs ideje becsukódni egy időre záródó kapunak. Persze a lefagyasztott idő ugyanakkor hátrány is tud lenni, hiszen szellemként egyáltalán nem lehet manipulálni a tárgyakat. Mindezek eredményeként a Soul Reaver egy teljesen új játékmenetet kínál: csak úgy tudunk haladni, ha ésszerűen ide-oda lépkedünk a világokban.

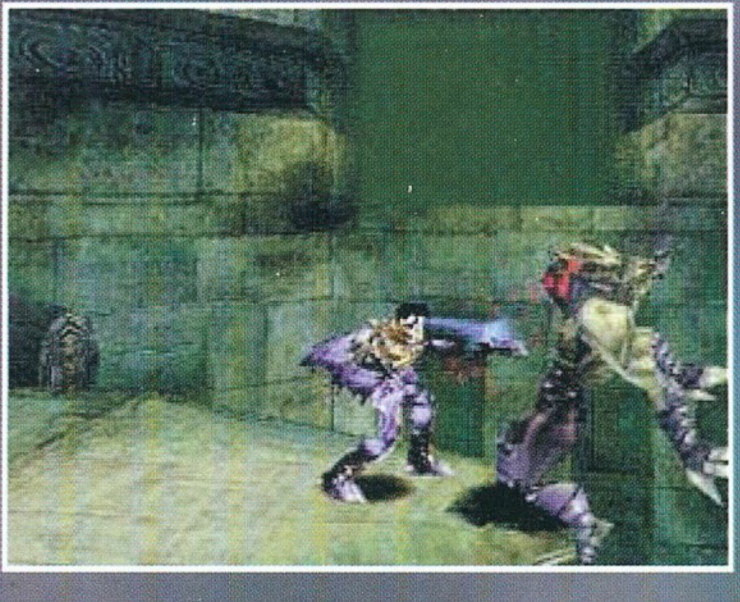


A HARC

Mint már mondottam, a szellemi világba bárhol, bármikor átléphetünk, ezzel ellentétben viszont az anyagi világba csakis bizonyos portálokon keresztül. Ráadásul az átlépésnek az is feltétele, hogy maximumon legyen az energiánk. Az energiánkat egy spirál alakú kijelző mutatja, mely akkor telik, ha lelkeket gyűjtünk be (KÖR gomb). A szellemi világban néhol szabadon találhatunk ilyen lelkeket, de ami gyakoribb: ún. lélekgyűjtő szellemeket kell kinyírnunk. Az anyagi világban ugyanebből a célból a vámpírokat kell gyilkolnunk, vagy ha kedvünk van hozzá, az elvétve fellelhető emberek lelkeit is begyűjthetjük. Azonban érdemes megjegyezni: ha csak a szörnyeket bántjuk, az emberek bosszúálló angyalnak fogják hősünket tekinteni, s önként ajánlják fel az életerejüket. Amikor térdre ereszkednek előttünk, úgy is ki lehet őket szipolyozni, hogy nem öljük meg őket. (A szellemi világban egyébiránt folyamatosan töltődik az erőnk, de csak nagyon lassan.)

A Soul Reaver egyik legkimunkáltabb része a remek küzdelem: az anyagi világban szinte bármilyen kezünk ügyébe akadó eszközt fegyverként használhatunk. Nem csak lándzsákat akaszthatunk le a falról, de verekedhetünk fáklyákkal is, vagy például akár csöveket is kitéphetünk a falakból. Sőt a fellelhető kövekkel is dobálózhatunk. Újabb érdekesség, hogy a vámpírokat nem elég lekaszabolni, de ki is kell végezni őket. Először ki kell fárasztani az ellenfelet (NÉGYZET), majd a HÁROMSZÖG gombot lenyomva felnyársalni. Ezzel a mozdulattal amúgy menet közben is lehet próbálkozni, csak persze senki sem fogja megvárni, hogy keresztül döfjük. (Hacsak nem alattomban, hátulról szúrunk le valakit – mert a program van olyan intelligens, hogy hátulról lopakodva nem vesznek





minket észre az ellenfelek.) A keresztülszúrt ellenfél lelkét azonnal be kell gyűjteni, különben ha kihúzzuk a fegyvert belőle, azonnal magához tér.

A halhatatlan vérszívókkal szemben az egyéb közismert vámpírölő technikákat is be lehet vetni: fénnyel, tűzzel, vízzel kell győzedelmeskednünk. A fáklyás "gyújtogatásoknál" sajnos minden kivégzésnél elalszik a fáklyánk, de szerencsére a tábortüzeknél újra lehet gyújtani őket. Egészen egyedi ötlet, hogy ha puszta kézzel verekszünk, a kivégzések felsorolt metódusait a fix tereptárgyakkal kell megoldani. A kivégzés gombjával felkaphatjuk a szédelgő áldozatot, és mondjuk egy díszpajzs kiálló részébe hajíthatjuk.

A küzdelmek amúgy egyáltalán nem komolyak. Van automata befogás gomb (R1) amivel hősünk automatikusan az ellenség irányába fog csapkodni – mondjuk az ellenfelek olyan fürgék, hogy erre szükség is van.

A KLÁNOK

A Soul Reaverben az ellenségeink nem éppen klasszikus értelemben vett vámpírok. Hősünk öt testvére öt különböző klánnak a vezére: a mutáns vámpírok között az egyik csoport pókokkal mutat rokonságot, míg egy másik meg gyíkokkal és így tovább. Ennek megfelelően más harcmodorral is rendelkeznek – a gyíkfélék ráadásként még immúnisak a vízre is. A klánvezérek pedig igazi fenevadak. Velük szemben már nem is válnak be az egyszerű praktikák: mindig valami egyedi – általában helyhez kötött – megoldást kell keresnünk. Az első "bátyusnál" például tövises aljú vaskapukat fedezhetünk fel, melyeket fel/le húzhatunk a mögöttük lévő karral, s csak a megfelelő helyre kell csalni az áldozatunkat.







A játékmenet szempontjából rendkívül ötletes dolog, hogy mindegyik klán-főnöknek van valamilyen speciális technikája, amit a lelkükkel együtt megöröklünk. Elsőként például elnyerjük a képességet, hogy a szellemi világban átbújjunk a rácsokon. A Kain-nel való első találkozásunk után egy fontos tárggyal bővül az arzenálunk: a Soul Reaver karddal. Ez egy rendkívüli erejű fegyver, de van egy nagy hátránya: az anyagi világban csak akkor tudjuk használni, ha teljes az energiánk.

A Tomb Raiderrel ellentétben a Soul Reaver nem annyira lineáris, bárhova, bármikor visszatérhetünk. Ennek ellenére a cselekmény mégis egy jól követhető szálon fut, ami pontosan ennek a "megörökléses" dolognak köszönhető. A különböző klánok területeit mindig valami olyan akadály választja el, amin csak a soron következő vezér kinyírása után tudunk átjutni.

Új képességeket biztosítanak a felvehető varázslatok is, bár a végigjátszás szempontjából ezek nem nélkülözhetetlenek. A varázslatok menüjét (ahol a világváltás varázslata is található), különböző típusú (tűz, víz, fülsüketítő zaj, stb.) támadó varázslatokkal gyarapíthatjuk. A mágiákat szimbolizáló jeleket speciális szentélyekben találhatjuk, melyekben érdekes feladványokat kell megoldanunk. Egyik-másik szentély egyébként van olyan nagyságú és bonyolultságú, mint némelyik klánfőnök területe. A legtöbbször a szentély megtalálása a legnehezebb. Ha van valamilyen varázslatunk, utána már varázserőt is gyűjthetünk.





ÉRTÉKELÉS

A Shadow Man után a Soul reaver volt mostanában az a játék, amivel a legtöbb időt töltöttem – és nem véletlenül. A program gyönyörű grafikával rendelkezik, még akkor is, ha elég nagy a ködösítés a távolban. S ami még többet nyom a latba: a kitűnő és gondolkodtató feladványok szórakoztatják a játékost. Roppant érdekesek például a ládatologatós részek, melyeknél nem csak építkezni kell, de megesik, hogy képeket kell kirakni. Ezzel kapcsolatban újszerű mozzanat, hogy nem csak tologathatjuk, de át is forgathatjuk, vagy egymásra pakolhatjuk a kocka alakú köveket.

Halhatatlan hősről lévén szó jól kitalált megoldás az is, hogy nem számol a program életet, s bénáskodás esetén csak a szellemi világba kényszerülünk vissza. A játék gyakorlatilag sosem szakad meg: az elejétől a végéig nincs egy "loading" képernyő. Persze ez nem csak a halálozás hiánya miatt van így, hanem mert a pályákat menet közben tölti a gép. "Töltés" tekintetében csak az állástöltés ront az összképen. Nagy kiszúrás, hogy a mentett állásainkat a legelső helyszínről kell kezdenünk. Igaz, a közlekedést kellően lerövidítik a teleport-kapuk, melyekkel a pályarészek között ugrálhatunk. Éppen ezért ne felejtsük el őket aktiválni! (Mindenhol jellegzetes, színes ajtók vezetnek hozzájuk.)

V.Z.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK
✓ PÁRHUZAMOS VILÁG RENDKÍVÜL ÉRDEKES, ÉS A KÜZDELMEK SEM UTOLSÓK
× AZ OPERATŐR BÉNASÁGA MIATT SOKAT KELL MANUÁLISAN ÁLLÍTANI A NÉZETET

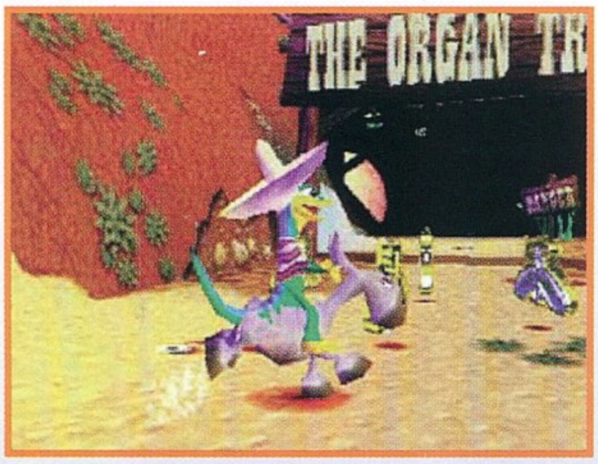
89%

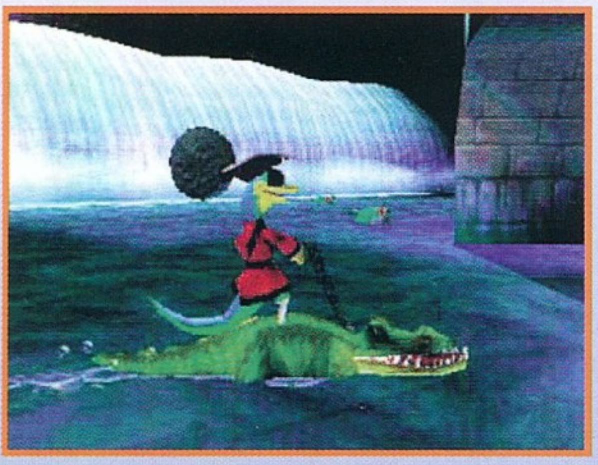


Vannak, akiken nem látszik az idő múlása. Eltelik egy-két év, és az idő vasfoga nem hagy nyomot rajtuk. Közéjük tartozik Gex is, az ezerarcú gekkó. Amíg más szuper- és játékhősök vállvetve küzdenek a gonosszal látástól Mikulásig, addig ő TV nézéssel és légypiszok ízesítésű fánk zabálással múlatta az időt. Azon a bizonyos napon is épp a kedvenc híradóját nézte (GEX-nek ugyanis mindegyik műsor a kedvenc műsora), amikor drámai fordulat következett be az életébe. A híradóból értesült, hogy eltűnt B. Maca, az ő legkedvesebb titkosügynöknője. Közvetlenül ezután a szóban forgó hölgynek sikerül még egy segélykérő üzenetet eljuttatnia hősünkhöz, melyben tájékoztat minket, hogy Rez ismét visszatért, és gonoszabb mint valaha. Mellékesen arra is megkér, hogy szabadítsuk ki őt Rez fogságából. Gex pedig ugrik, sarokba dobja a fánkját, felcsatolja videotelefonos óráját, kikapcsolja a TV-t, és már rohan is a főhadiszállásra. Oké csak vicceltem, a TV-t nem kapcsolta ki.

Általában a készítők egy többé-kevésbé sikeres játéknak már a rákövetkező évben kiadják a folytatását is. Ez több szempontból is előnyös nekik, egyrészt nem kell kitalálniuk semmi újat, ráadásul fel tudják használni az előző rész grafikus motorját, másrészt abban is bízhatnak, hogy a név már önmagában eladja a stuffot. Azért ennyire nem siralmas a helyzet, mert a GEX 3: DEEP COVER GECKO-ban rengeteg új ötlettel és változatos pályákkal rukkoltak elő a készítők. Szóval Gex ismét visszatért a PS-re, egy amolyan gyűjtögetős-mászkálós játékkal. Azért nem írom, hogy platform játékkal, mert nálam a 3D-s platformjátékok a Mario 64-nél kezdődnek, és ez azért a közelébe sem ér. A játék elején először a főmenüvel fogunk találkozni, itt három lehetőség közül választhatunk. A NEW GAME-nél kezdhetünk egy új állást, de azt azért el kell mondani, hogy lehetőleg még kezdés előtt tegyük a gépbe a memóriakártyát, mert később már a program nem ismeri fel, és nem adja be a Save Game opciót, aztán majd kaparhatjátok a falat. A LOAD GAME tiszta ügy, a már megkezdett és memóriakártyára mentett állás folytatható innen. A DEMOS pontban a cég jövőben megjelenő játékainak demoiba nyerhetünk bepillantást, a három közül kettő még játszható is.









VILLÁS NYELVŰ TITKOSÜGYNÖK

KEZELÉS

A játék kezdetekor rögtön a vezérlőteremben találjuk magunkat, úgyhogy itt az idő megismerkedni az irányítással, főleg mert az Options menü amúgy is elég szegényes. Játszhatunk Dual Shockkal is, bár semmi különbséget nem fogunk felfedezni egy sima irányítóhoz képest. Hiába nyomulunk analóggal Gex túl nagyokat fordul, nem lehet finom mozdulatokat csinálni. Gex az X-szel ugrik, ha ugrás közben még egyszer lenyomjuk rugót formál a farkából és így extra magasra pattanhatunk fel. A Négyzettel a farkunkkal csaphatunk oda, ez a másik leghasznosabb mozgás, sok minden szétverhető így, és az ellenfeleket is így intézhetjük el. A Körrel a nyelvünket használhatjuk, néha amikor elvétünk egy ugrást, Gex a nyelvével próbál belekapaszkodni a platform szélébe és felrántja magát. Mondanom se kelljen, ezt persze nem akkor csinálja, amikor egy szakadék felett hibázunk. A Háromszöggel – ha folyamatosan nyomva tartjuk – körbenézelődhetünk. Az R1- L1-gyel forgathatjuk a kamerát a nekünk tetsző irányba. Az R2-vel lehajolhatunk, illetve ha ruházatunk engedi ugrás után vitorlázhatunk. Gex felnőtt végre és úszni is megtanult. A sekély vizekben csak a felszínen tempózik, mély vízbe az R2-vel merülhetünk, víz alatt az X-szel haladhatunk, a Négyzettel pedig bukófordulót csinálhatunk.

A víz alatt a jobb oldalon egy piros csík látható, ez a levegőnk, ha elfogy nekünk kampó. Mindezeken kívül ott van



még Gexnek a szokásos karate rúgása is. A Start lenyomása után a Pause menübe jutunk. Bal oldalon fent az életeink számát láthatjuk, a lábnyomok az életerőnket jelképezik. A SAVE GAME-nél menthetünk, az Options-ben a zenét, a hangerőt mixelhetjük, levehetjük Gex dumáját, állíthatunk a kamerán és a rezgést is itt kapcsolhatjuk be. A TOTALS-ban vehetjük szemügyre, hogy az adott pályán a megszerezhető cuccokból mennyit mondhatunk a magunkénak. A pályák statisztikái között jobbra balra lépegethetünk. Minekután ez egy gyűjtögetős progi, nem árt ha tudjuk, mire is megy a játék. Az első a légy érme, ebből minden pályán száz darab van, ötven után egy életet kapunk, száz után pedig egy távirányítót. A mancsérméket azért érdemes gyűjteni, mert minden huszonötödik után a max. életerőnk növekszik eggyel. A kör alakú bonusz-érmék a bonusz-pályák megnyitására szolgálnak. A távirányítók a későbbi pályák eléréséhez kellenek, ilyeneket akkor kapunk, ha teljesítjük valamelyik feladatot a szinten. Négy nagy helyszín van – először még csak egy van közülük nyitva – ahol pályát lehet választani, itt vannak a szintek a bonusz-pályáinak bejáratai, és mindegyik részen egy titkos pálya is el van rejtve. A titkos szinteket egyébként érdemes teljesíteni, mert ha sikerül a négy jelvényt összeszedni, a vezérlőteremben kinyílik a páncélajtó, és amit ott találsz igencsak megkönnyíti a játékot.

Az előző részhez hasonlóan a pályák bejáratait itt is a TV-k jelképezik. Csak azokba tudunk belépni, amelyek be is vannak kapcsolva. A TV-k alján van feltüntetve, mi kell a belépéshez, és mit lehet megszerezni az adott szinten. Időnként összefuthatunk főellenségekkel is, tőlük a nagytermek kulcsait szerezhetjük meg. A pályák indításakor azok számára, akik nem ismerik az angolt túlságosan, a gép egy rövid videóban mutatja be, mit is kéne csinálni. Ami először eszembe jutott játék közben, hogy utálom az ilyen csiricsáré ködeffektust. Tudom, mostanában ez a divat (lásd Ape Escape), de szerintem akkor is hülyén néz ki, hogy mindenféle felhők meg csillagocskák mögül bukkannak elő a tereptárgyak. Amúgy a grafikával nincs túl nagy baj, igaz nem döntöget rekordokat, de legalább szép színes. Mondjuk a gengszteres pályán, ahol nincs köd igencsak beszaggatott. Gex-szel összesen 12 féle világban merülhetünk el az élvezetekben – vagy inkább a szenvedésekben – jó poén, hogy Gex (bár ő nem egy kaméleon) mindig a környezethez igazítja a ruházatát. Például a kalózpályán falábat és kampókezet kap, a mesevilágban Piroska jelmezben díszeleg, a katonai szinten pedig teljes menetfelszerelésben látjuk viszont. A zenékkel ugyanez a helyzet, mindig az adott világhoz illő muzsika szól. Király például a katonai pálya háttérzaja, ahogy szolnak a gépfegyverek, becsapódnak a tüzérségi lövedékek. A pályákon találhatunk TV-ket is, a zöld eggyel növeli életerőnket, a lila egy életet ad, fekete-fehér kockásak a szint felét jelképezi. Ezenkívül van még piros és kék, ezekből rövid ideig feltöltődhetünk és a Körrel jég vagy tűzlövedéket lőhetünk. Nagy segítség még Alfréd a teknős is, rengeteg helyen megtalálható és hasznos tanácsokkal lát el. A szintek amúgy ötletesek és változatosak, mindegyiken látszik, hogy próbálták különböző dolgokkal színesíteni, hogy a játék ne váljon unalmassá. Hálisten' a falon mászkálós részeket most nem erőltették nagyon, ott úgyis csak megbolondulna a kamera. Szóval az ember elkezd a játékkal nyomulni és úgy érzi, minden a helyén van. Ez így is van az első néhány pályán, de amikor a későbbiekben bejönnek az ügyességi részek egyből megmutatkoznak a játék hibái. Pontosabban a kidolgozatlan irányítási rendszer és az anarchikus kamerakezelés. Az operatőr szinte mindenről lemarad. A kamera soha nem követ normálisan, esetleg menet közben forog vagy ugrás közben vált nézetet. Az is sokszor előfordul, hogy bemegyünk valami mögé, de a kamera kint marad és a falat mutatja, ugyanilyen jópofa amikor leesek valahonnan, de az operatőr fent marad és én vakon rohangálhatok. Sok helyen nem lehet a kamerát a kívánt szögbe fordítani, vagy nem lehet körbenézelődni. Az irányításról jobb ha nem is beszélünk, kiszámíthatatlan, még csak véletlenül sem ugrik oda, ahová szeretnénk. Egyszerűen lehetetlenség betájolni, mekkorát fogunk ugrani. A kamera persze olyan szögben áll, hogy előbb látod meg a Kínai Nagy Falat, mintsem az árnyékodat. Úgy próbálj meg egy vékony fadarabon egyensúlyozni, hogy nem lehet egyenesben tartani, és a legkisebb mozdulatra is oldalirányba indul el. És akkor még sorolhatnám a kisebb programhibákat, mint például: ráugrom egy ágyúra, de nem lehet róla leugrani, vagy az egyik ellenfélből csak egy légyérmét ad, így aztán esélyem sincs összeszedni a száz légyérmét.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a felsorolt hibák az előző részben is jelen voltak, talán a készítők kijavíthatták volna ezeket. Kár, hogy ezzel így elrontották a játékot, mert tartalmilag azért a Spyro-féle butaságokat üti, de egy játéknál a játszhatóság a legfontosabb szempont, ami ennél a stuffnál a béka popsija alatt van.

Csipi M Lee











GEX 3: DEEP COVER GECKO

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VÁLTOZATOS PÁLYÁK, JÓ ÖTLETEK

× ELCSESZETT KAMERAKEZELÉS, IDEGÖLŐ

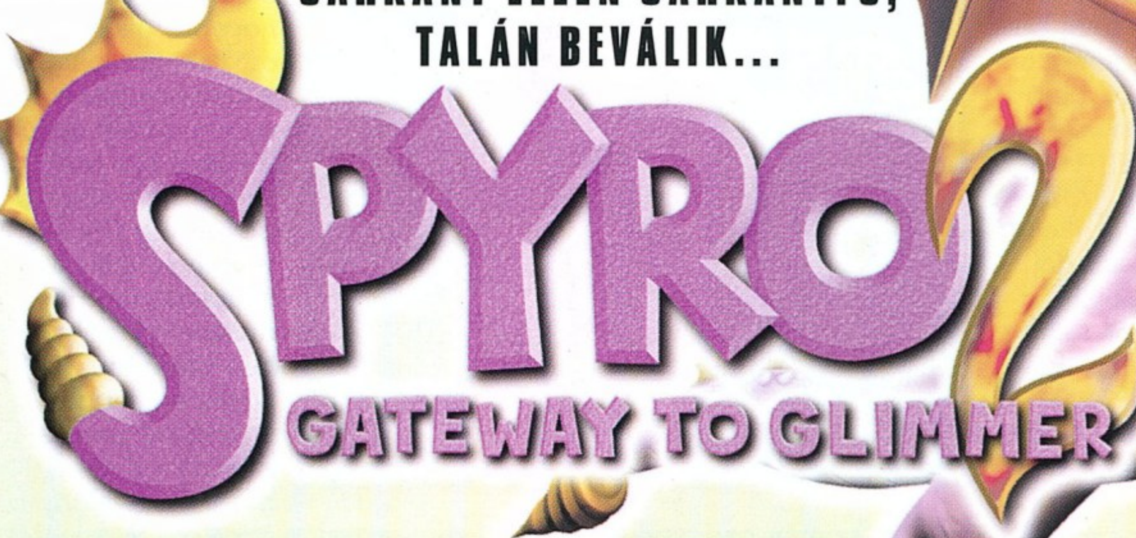
78%

Mit ne mondjak eléggé eseménydús volt ez az október. Kapásból úgy indult a hónap, hogy 500 CD tornyosult a Martin asztalán. Ezek természetesen az új játékok voltak. Nosza hamar, kikaptam a Spyro 2-t és hazaszaladtam vele, mondván: "Most majd jó sok időm lesz vele játszani, végigviszem 100%-ra". Alig hogy játszottam vele pár napot, jött a Wipeout 3. Ebbe is belezúgtam rendesen. Felváltva játszottam mindkét játékkal, amikor megjelent



az X-Files. ÚÚÚ, Te jó ég! "Honnan lesz nekem ennyi időm ezt mind végigjátszani?" – futott át hirtelen az agyamon, amikor megcsörrent a telefon. Bátortalanul beleszólok, hogy totál kivagyok, mire jön a válasz: "Az nem jó, mert hoztam Resident 3-at". Csatt. Mintha leütöttek volna. Azóta félre van dobva minden cucc, és csak a Resident megy a TV-ben. No, de azt hiszem nem ártana belekezdeni végre a cikkbe is.

SÁRKÁNY ELLEN SÁRKÁNYFŰ, TALÁN BEVÁLIK...





A NAGY VISSZATÉRÉS

Talán emlékeztek még Spyro-ra, aki nemzetiségét illetően: sárkány. Azaz sárkány kölyök. A tavaly ilyenkor megjelent játékban Spyro-ra hárult a feladat, hogy világa összes sárkányát megmentse a gonosz Gnasty Gnorc karmai közül. Ez természetesen sikerült, s itt ért véget a történet. De mi történt közben Sárkányföldön? Ez már csak az Intróból derült ki, ugyanis Spyro a teleportkapun megérkezvén nem látott senkit. Biztos a strandon vannak – gondolta, s beleugrott egy teleportba. Eközben Avalar világában összegyűltek a fontosabb állatok. Disznó professzor szerint létezik egy legenda, mely szerint ha elég varázskövet rak egy portálba – megidézheti "a" sárkányt. Leopárd barátja nem hitt a mendemondákban, ám amikor Spyro teljes életnagyságban, mint az ágyúgolyó robbant be a mezőre, kicsit leszakadt az álla. Piciny sárkányunk persze nem igazán értette, hogy a strand helyett, miként került egy idegen részre, de a professzorék tüstént elmagyarázták neki. Egy gonosz szörny betört a birodalmukba és most mindent az uralma alá vont. Rettegésben és félelemben tartja a lakókat, s szörnyei óriási felfordulást csináltak mindenütt. Hát akkor itt az ideje rendet tenni, s fenéken billenteni azt a bizonyos Ripto-t.

ISMÉTLÉS

Először egy pár szóban kifejteném az újoncoknak, hogy miféle játék ez a Spyro. Egy olyan 3D-s mászkálós/ügyességi játékot kell elképzelni, ahol a kamera hátulról mutat és a pályán 100%-os mozgásszabadság van. Tehát egy mező közepén tényleg arra fordulsz el és kezdesz el menni, amerre csak akarsz. Ezt teheted a kurzorgombokkal, illetve az analóg karral. A Négyzet nyomva tartásával sárkányunk vágtázni kezd, s ilyenkor nem csak a sebessége növekszik, hanem a legtöbb ellenfelet felöklelheti. Spyro másik fegyvere a tűzfújás (mondjuk mi más lehetne egy sárkánynak?), amit a Körrel tudsz behozni. Ez sem pusztít el mindenkit, de azért elég nagy a hatékonysága. A Háromszöggel tudsz körbenézelődni, hátha észreveszel olyan dolgokat is, ami nem került a horizontodba.

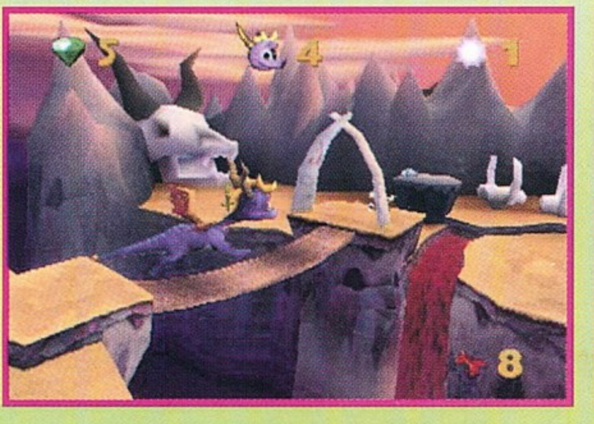
És akkor jöjjön a bűvös X, és az ugrás. Egyszeri lenyomásra tudsz ugrani. Amikor a levegőben vagy és még egyszer megnyomod az X-et, akkor ereszkedni fogsz – így jóval több ideig tudsz a levegőben maradni. Sőt, ha így egy perem széléhez érsz, és lenyomod a Háromszöget, akkor felrebbensz egy milliméternyit, hogy pont elérd a kívánt helyet.

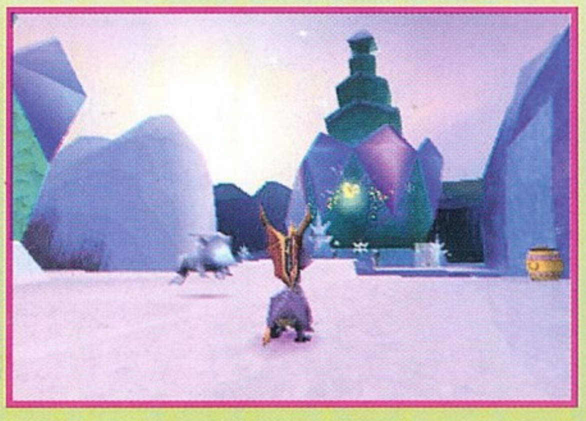
Ezek lennének az alapmozgások. Azonban a Spyro 2 ebben is újítást hozott, hiszen a játék során összefuthatunk Mr. Pénzeszsákkal, aki gyémántjaink ellenértékében segíti előrejutásunkat. Ez általában egy híd leengedése, vagy egy ajtó kinyitása szokott lenni. Azonban vannak olyan helyek, ahol új mozgásokat kell bevetnünk! És ekkor Mr. Pénzeszsák megtanít minket víz alatt úszni, vagy falra mászni, illetve fejünkkel eltörni egy kemény tárgyat. Persze ezeket a tulajdonságokat csak a játék legvégén kaphatjuk meg, s hol is máshol kéne őket alkalmazni, mint a játék legelején.

FELADATOK

A játék felépítése nem változott tavaly óta, ugyanúgy van egy világ, ahol teleport kapuk tömkelege áll. Itt aztán tetszőleges helyre, azaz pályára léphetsz be, s megkezdődhet a valódi kalandozás. Energiádat a körülötted repkedő kis szitakötő jelzi. Ha nincs melletted egy bekapott találat és véged!

Azonban amikor megölsz egy ellenfelet, s barátod felfalja a megjelenő kis lepkét energiája növekszik. Minél fényesebb, annál erősebb lesz ő is, és te is. Aztán kb. 10 lepke elfogyasztása után kapsz egy életet. Minden pálya előtt és után animációt láthatsz. Ez pedig azért nem semmi, mert ha jól számoltam kb. 30 van belőlük. Szóval minden egyes pálya egy













azért ennyire mégsem gyászos a helyzet, mert aki szerette az első részt az most is vehet magának egyet. A grafika azokkal a harsány színeivel pedig engem egy az egyben a Crash-re emlékeztetett. Hiszen a mostani körítés szó szerint lélegzetelállító. Egyik pályán a hó esik, a másikon a víz alatt kell úszkálnunk, a harmadikon belesüt a kamerába a napfény... S mindez tényleg egyedülálló mennyiségű mini-játék kiegészítéssel (bányaautó vezetése, leves megvédése a gonosz teknősöktől, tárgyak cipelése), hogy ember legyen a talpán, aki 100%-ra teljesíti.

külön történet. Mindig álldogál valaki a Start pontnál, aki elmondja, mi is lesz a feladat az adott pályán. Ezen az úgynevezett főszálon kell végighaladnunk, de ha kicsit kalandosabb kedvünkben járunk akár teljesen körbe is nézelődhetünk a pályákon. És ilyenkor szokott az bekövetkezni, hogy az emberfia különböző titkos dolgokra lel. Például egy lényre, aki segítséget kér, mert nem tudja legyőzni a helyi hoki bajnokot. És ekkor döbbentem le igazán: be lehet állni hokizni. Ütőt ugyan nem kapsz, de a saját testeddel tudod terelgetni a korongot. Első körben be kell lőnöd pár gólt a kapusnak, ez még nem is lesz különösebben bonyolult feladat, de aztán bejön a segítőtársa, s akkor már tényleg fel kell kötnöd azt a bizonyos alsóneműt. Neked kell védened a kapud, s támadnod is egyben. És ez csak 1 feladat abból, amiből minden pályán van legalább 3! A lényeg ugyanis az eredményes teljesítésért járó Orbok (drágakövek) megszerzése. A professzor csak is úgy tud átjuttatni a következő világba, ha megfelelő számú követ szedsz össze. Erről egyébként mindig tájékoztatást kapsz a kijáratnál. Ahhoz, hogy kijuss nem szükséges az összes drágakő, viszont így meglehetősen sok titokról fogsz lemaradni. Minden világ végén van egy lyuk, ahol a főellenség található. Ide

És akkor a bonusz-pályákról. Na ide kellenek még azok a bizonyos Orb-ok. A "Speed Way" pályák teleportjai után egy olyan száguldozós részbe kerülünk, ahol adott idő alatt kell átrepülnünk bizonyos számú karikán, lelőni X számú szánkózó eszkimót, és így tovább. Minden ilyen pályán 6 ilyen apróbb feladat van, amit megcsinálva kapunk bonuszt. Ez a bonusz pedig az Orb. Mivel a Spyro első részében is 120% volt a maximum, valószínűleg tartom, hogyha minden titok meg lesz fejtve előkerül valami bonusz cucc is. Leírást stílusánál és nagyságánál fogva nem tudok adni, de szerintem, aki egy kicsit komolyabban veszi a játékot rá fog jönni a titkokra. A megoldás: mindig nézz körül, hol van még elérhetetlennek látszó rész...



ÉS VÉGÜL

Szóval jóval kalandosabb és dúsabb történésű lett ez a Spyro 2. Amikor leültem vele játszani és megláttam az új ellenfeleket, majdnem szörnyet haltam a röhögéstől. Ekkora ötleteket kitalálni nem lehetett semmi. Arról van szó, hogy van egy lila szörny, aki amint hátat fordítunk neki, elkezdi a nyelvét nyújtogatni. Amikor pedig megfordulunk fülét-farkát behúzva retteg tőlünk. Amikor ezt a jelenetet megláttam, tényleg nagyon nevettem. Erre odatódult körém az egész iroda és nézte, hogy mi lehet az, ami ennyire felvidított, majd egy aranyos mosollyal díjazván mindenki a dolgára sietett. Ekkor jött be nagy lazán Csipi M Lee (tudja valaki, hogy ezt a nevet hogyan kell kiejteni?) és meglátván az eseményeket ledegradálta az én ki aranyos játékomat a dedós szintre. Bár volt némi igazság szavaiban,

Én akkor most elköszönök tőletek gyerekek, és azt hiszem megyek kicsit aludni. Ez a Resident 3 pedig este bemászik a gépembe és nyomulok rajta egy kicsit. Jó éjszakát...

B.P.





SPYRO 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

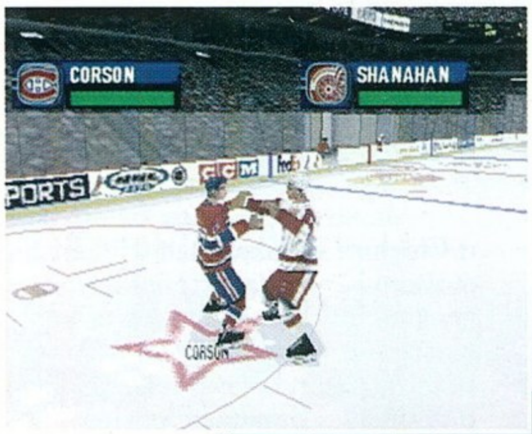
✓ NAGYON RÉSZLETES ÉS ÉLVEZETES KALANDJÁTÉK LETT
× VISZONT TÚL GYEREKES IS

93%

NHL 2000

AZ IDÉN KI NYERI A KUPÁT?

Pontosan egy évvel ezelőtt írtam az NHL'99-ről egy enyhén fellengzős értékelést. Nagyon jól sikerült a tavalyi verzió, ezért, már tűkön ültem, amikor megláttam a szerkesztőségben a 2000-es kiadást. Remélve, hogy még jobbat sikerül majd kihozni a progra-









mozókból, leültem a PSX-elé és reménykedtem.
Az intró a szokásos színvonalon pergeti a hoki-bajnokság legszebb jeleneteit az idei évből. A muzsika is remek, így tényleg sikerül hangulatba hozni minden korongkergetőt, aki egy kicsit is szereti ezt a sportot. Aztán kiválasztottam a csapatot és épp készültem a nagy meccsre, amikor megláttam az átvezető képet. Te jóságos ég! Emlékszem, hogy a tavalyi játékban nagyon tetszett, hogy az átvezető animációk jól voltak megrajzolva és élethűen visszaadták azt a nyüzsgést és hangulatot, ami a meccsek előtti pillanatokban érezhető a stadionon kívül. Ha ti leültök játszani, sajnos érezni fogjátok, hogy bizony nem ez az egyetlen dolog, amiben visszalépett a játék, ám ami ennél sokkal fontosabb, előrelépést szinte egyáltalán nem tapasztalok, legfeljebb a gólok utáni zeneék javultak némileg. Gyakorlatilag nem történt más, mint hogy előkapták a tavalyi verziót, felfrissítették a csapatnévsorokat, megdobták egy-két új animációval a gólörömöket. Mivel előző évben rengeteget játszottam a játékkal egyszerűen túl ismerős volt számomra az egész rendszer. A menüpontok természetesen meg vannak változtatva, persze csak annyiban, hogy más formában lehet a dolgokat választani, tartalmilag a változtatás gyakorlatilag egyenlő a nullával. A nehézségi fokozatok is ugyanazok maradtak, bár szerintem minimálisan eltolták a határokat, mert a kezdő-fokozatnál jól megszokott kapusbénázások elmaradnak. Ezzel szemben viszont van egy olyan része a játéknak, ahol a mérkőzés előtti beállításokban megadhatjuk csapatunk előnyét. Persze nem pontban, csak egyszerűen az L1,L2 billentyűkkel az ellenfelet némileg "lebéníthatjuk". Ezzel gyakorlatilag 3x3 nehézségi fokozatot sikerült teremteni, ami viszont túl sok és túl macerás, egy olyan játékba, amit amúgy is erősen pörgős emberek játszanak, már csak a játék természetéből is kiindulva. Jó ötlet volt a töltögetések alatt berakni egy amolyan "közérdekű info"-képet, ahol megtanulhatjuk a gombkiosztást. Ez jól jön, mert időnként csak nyomkodunk, mint állat és gőzünk sincs, hogy épp mit művel a figura, akit irányítunk.



Ha már az irányításánál tartunk... Zavar, hogy nem gondolkodik a gép. Ez annyit jelent, hogy nehéz értelmes támadásokat felépíteni, mivel amikor beadjuk a korongot oldalról, bizony a szerencsére is szükségünk van ahhoz, hogy épp ott álljon valaki és belökje azt az átkozott gumidarabot a hálóba. Nincs mestersége intelligenciával ellátva a csapatunk, ami igencsak megnehezíti a dolgunkat, hiszen a játékosok ész nélkül csúszkálnak a pályán ide-oda. Egy másik fontos komponens, amit hiányolok a játékosok "súlya". Kifejteném bővebben, hogy ez mit jelent: a hokiban fontos szerepet játszik egy lendületes bodicsek, vagy egy jó kemény felkenés a plexire. Hatalmasakat puffannak a játékosok, nagyokat dörrenek az ütések és kellemetleneket hasalnak olykor-olykor a védők. Ezt itt valahogy nem érzem. Nem jönnek le a 110 kilós srácok a képernyőről. Pille könnyű mozgással "repkednek" a jégen, ám ez vajnyi kevés ilyen játéknál. Ha már itt tartunk, szót kell ejtenünk a verekedésről. Tavaly még jópofa újdonságként hatott a dolog, idén viszont már kissé unalmas a megszokott "béna" irányítás. Elég körülményes megverni valakit, egyszerűen azért, mert nincs módunk rendesen ütni. Nem tehetünk mást, mint nyomni a gombot amilyen gyorsan csak bírjuk. Ez elég kevés. Ezeket mindenképp fel kellett volna kicsit javítani. A kapusok mozgása is hagy némi kívánnivalót maga után, mivel hihetetlen módon fogják a lövéseket. Bár ez csak az én rossz májam, mivel az elmúlt 35 percben nem sikerült gólt lőnöm a New York-nak így némileg neheztelek a kapusra ! A lövések egyébként egész reálisan vannak megoldva, névlegesen ha hülye helyről lövünk, nem fog bemenni.



Ha már a mérkőzés irányításánál vagyunk, valahogy úgy lehet az egészet jellemezni, mintha egy Ferrari-t kapnátok egy gáz-limiterrel, ami 80 km/h-nál leállítja a motort. Nem lehet száguldozni a jégen, mivel fura módon az irányítás egyszerűen lelassítja a dolgokat. Idegesítő!
A játékban a hanghatások sem léptek előre semmit, sőt! Szinte teljesen ugyanazokat mondogatják a kommentárok, mint tavaly a hangosbemondóról nem is beszélve. Már mindent hallottunk! A játék hangjai is a megszokottak, pedig ezeket is igazán kicserélhették volna. Ha itt sikerülne újítani, az egész játéknak jobb hangulata lenne, még akkor is, ha a többi rész a régi séma szerint működik.
Ha összegezni szeretném a dolgokat, elég nehéz dolgom van, mivel a játék nem rossz, de a tavalyihoz képest mindenképp visszalépés. Ez annyit jelent, hogy évről évre jobbat vár az ember, de ehhez képest az NHL'2000 nem tud semmi olyat nyújtani, amitől azt éreznénk, hogy tényleg a kétezres év kapujában állunk. Furcsa, hogy a tavalyi cikk után egy ennyire negatív történet lett játékból, de sajnos minden elfogultságom ellenére sem tudom azt állítani, hogy ez lesz az év hoki-játéka. Remélem, hogy akad valahol odakint egy fejlesztő, aki képes lesz kiküszöbölni, azokat a hibákat, melyeket az EA-Sports-nak nem sikerült.
Nem is gondoltam, mennyire igazam lesz, amikor a tavalyi értékeléshez ezt írtam: "nehéz lesz ennél jobbat csinálni". Nem is sikerült!

Adam

NHL 2000

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1-8 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP KONTROLLER
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

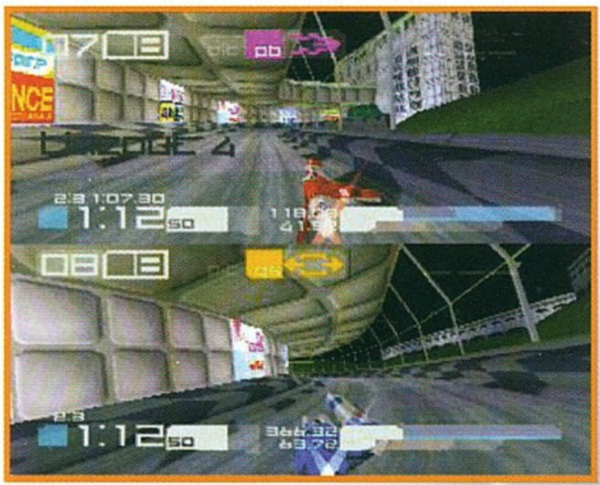
✓ ALAPBÓL JÓ A JÁTÉK
× DE EZT MÁR LÁTTUK TAVALY

90%

wip3out

ÖRÖKRE ELTÖRÖLNI!

"A játék, ami mindent kihozott a PlayStation-ből, amit csak lehetett" – hirdette a reklámszöveg 1995 végén, amikor megjelent a Wipeout első része, az akkor még ifjoncnak számító PlayStation-re. Azóta 4 év telt el, s a gép elérte koravén korszakát. De nem fogja visszasírni a régi szép időket, hiszen év végén végre



megjelent a Wipeout 3.

A Leeds-ben székelő Psygnosis fejlesztőcsapat azt hiszem ötösre vizsgázott dizájnból. Amikor megláttam a CD tokot, a kézikönyvet, valamint a CD-t, egyből az ámulat és a röhögő görcs kapott el. Ámultam azért, mert a tervezőcsapat tényleg kitett magáért és megpróbálták létrehozni a legáttekinthetetlenebb áttekinthető felületet. Így a CD-n olyan szövegek is helyet kaptak, hogy ez itt egy Kompaktlemez, amit címkével felfelé kell a gépbe helyezni, valamint, hogy itt a játék címe és nyíl. Ez a nyíl színes csíkok tömkelegébe nyúlik és behálózza az egész felületet. Amiért meg leestem a székről a röhögéstől, az az volt, hogy ilyen krikszkrakszokat a japánok szokták kitalálni, s most ezt kajak kiparodizálták a piciny angolok. Ahová a ferdeszeműek egy sárga vonalat rajzolnak, oda az angolok két pirosat.



A KIS KITÉRŐ UTÁN...

...Indulás! Szóval berobbant a boltokba a PlayStation legjobb versenyjátéka. Olyan bomba jól néz ki, plusz olyan gyors, hogy lerakod a hajad tőle. Már az intró megtekintése után is bizsergést éreztem az ujjaimban, hogy minél előbb beizzítsassak egy ilyen lebegő szekeret, így gyorsan átlépkedtem a különböző menüpontokon, és máris bejött a kép. Szépnek, szép – az biztos. Mentem vele egy, két kört, aztán lecsillapodtam egy kicsit.

Ebben a versenyjátékban célunk az első hely megszerzése, ám nem mindegy, hogy ezt milyen módon tesszük. Mert nem lehet csak végigszáguldani a pályán arra törekedve, hogy szépen ellavírozzunk a különböző ellenfelek mellett, mivel attól még, hogy mi nem teszünk semmi rosszat velük, ők kegyetlenül fognak támadni minket. Visszaléptem a menübe és áttanulmányoztam, miként is lett felépítve ez a Wipeout 3. Rengeteg versenymódban indulhatunk, és ez az, amiért változatos lett a játék. Mert ha csak egy gyors száguldozásra van kedvünk, akkor ott a Quick Race, ahol az alap járművekkel, az alap pályákon gyakorolgathatunk. Akkor van egy olyan mód is, ahol ellenfelek nélkül, időrekordokat kell megdöntenünk, illetve minél több ellenfelet kilőnünk. Igen, mert végül is a Wipeout másik sajátossága a kanyarok bevétele mellett a letüzelhető ellenfelek. A pályán szétszórva található négyzeteken áthaladva, ha az kék sebességet gyorsíthatunk, ha más milyen színű pusztító eszközöket vehetünk fel. Ezekkel aztán rendesen odatehetünk versenytársainknak. A kézikönyv részletesen leírja, melyik kis piktogram mit csinál. Szóval ezek a kis lazító versenyek, tét nélküli száguldozások – a java csak most jön!

Először értetlenül bámultam, hogy mik is azok a versenyosztályok, aztán drága Krisz barátom felvilágosított, hogy minél feljebb osztályban van a kaszni, annál gyorsabb, így nehezebb vele manőverezni, s nem elég csak jobbra, balra fordulni hanem már használni kell a szárnyfékeket, s ne adj Isten elengedni a gázt. Ezeket pedig mindenki vésse a kis buksijába, mert a Tournament és Challenge módokban igazán szükség lesz rá. Az, hogy az elején kicsit siralmas a választék ne keserítsen el senkit, mert a végére annyi járműve és pályája lesz, hogy csak pisloghat.

És akkor a zenékről még egy szót sem szóltam. A Wipeout széria sajátossága, hogy a pályák alatt hallható zenéket mindig híres előadók adták kölcsön – s ez most sincsen másképp. A Chemical Brothers, Paul van Dyk, az Orbital és Dj Sasha adták kölcsön 1-2 számukat, s bár ezen előadók tényleg híresnek mondhatók, azt hiszem sikerült a legszarabb számaikat összeválogatni. Olyan unalmasak és olyan egyhangúak a dallamok, hogy csodálkozni fokok, ha valaki ezt külön is meg fogja hallgatni (mint CD-Track), vagy a verseny alatt nem halkítja le.

Ezt az egy apróságot leszámítva azonban egy klasszis program ez a Wipeout és merem azt állítani, hogy ilyen grafikai rutinnal nem sokan büszkélkedhetnek. Az irányítással nincs probléma, a pályák nagyon jól nehezednek – talán túlontúl is –, szóval hangulatilag is oké. Természetesen ketten egyszerre is lehet nyomni osztott képernyőn, sőt most derült fény egy titkos 4-es link módszerre is (de erről majd a következő számban).

B.P.









WIPEOUT 3

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1-4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON SZÉP, NAGYON GYORS
× KICSIT NEHÉZ A VÉGE FELÉ, MEG A ZENE IS LEHETNE JOBB

92%







Talán nincs is még egy figura a világirodalomban és a képzőművészetben, akit annyiszor témának választottak volna, mint a Gonoszt. Hívták már őt többféleképpen is, de talán a Bibliában olvasható megfogalmazás a legtalálóbb:

"És kérdezé tőle: Mi a neved? És felele, mondván: Légió a nevem, mert sokan vagyunk."
Márk Evangéliuma, 5.9.

Az okkultisták és tiltott tanokkal foglalkozó tudósok már évezredek óta foglalkoznak vele (velük), és egyre több videojátékban is találkozhatunk a világvégét megjövendölő, és azt előidéző személyekkel (például az Apokalipszis Lovasaival). A téma engem is régóta foglalkoztat, és végre találtam egy olyan játékot PlayStation-re, ami kellő "hitelességgel" mutatja be a témát mind képi világában, mind hangulatában. Engedjétek meg, hogy röviden bemutassam nektek az utóbbi hónapok (évek?) legfantasztikusabb mászkálós 3D játékát, a Shadow Man-t. Csak azért röviden, mert Vári Zoli doktorral már több ízben átbeszéltük a témát, és ő az N64 leírásában (és a PC-s leírásban is a KByte-ban) igen jól rámutatott a lényegre. Az előző számban találjátok a játék – egyébként hiányos – gyári térképét, amit természetesen itt is használhattok.

A SM egy tipikusan olyan – nagyok kemény horror – játék, amely az elején semmi komoly izgalmat nem okoz. Ha valaki nem tudja, hogy mi is rejlik ebben a progiban, talán el is dobja fél óra játék után. Ha azonban egy-két órát nyomul vele valaki, annyira magával ragadóvá válik, hogy többet le sem tudja tenni az ember. Köszönhető ez a PlayStation-ön ugyan eléggé pixeles, de még így is lélegzetelállító hatású grafikának – pontosabban annak a világnak, amit ez ábrázol!

ÉLET ÉS HALÁL KÖZT

Az a világ, ahol élünk a Való világ. Aki azonban meghal, az egy számunkra még felfoghatatlan helyre kerül, a Halálmezsgyére. Ezen a rémisztő, rideg, horrorisztikus hely az örökké bolyongó lelkek hazája. Aki odakerül, az soha nem térhet vissza, és a Való világból sem léphet be oda senki büntetlenül. Kivéve egyvalakit, A Shadow Man-t. Ő a határ őrzője, az Árnyékember.

"Csak egy maradhat!", tartja a híres mondás, és ez igaz a Shadow Man-re is. A világban mindig csak egy Shadow Man tevékenykedik, és ez most Michael LeRoi. Michael valaha "rendes" ember volt, de amióta egy Voodoo papnő, Nettie ráoperált egy misztikus maszkot a mellére, ő lett a Halálmezsgye őrzője. Szabadon járkálhat a két világ között. A Való világban Nettie a társa, a Halálmezsgyén pedig Jaunty lesz a segítője, aki egy cilinderes kígyó képében leledzik, mint a Halálmezsgye kapuőre. Mindhárom főszereplő története és előélete ki is derül majd a játékból.

Ez a bizonyos maszk az Árnyékmaszk. Korábban, pontosabban az 1888-as években még Maxim St. James, az előző Shadow Man birtokolta, aki azonban gyengülő ereje miatt kudarcot vallott. Írt is egy üzenetet a következő Shadow Man-nek, amit a játék elején már meg lehet találni. Ez a Prophecy nevű könyv. Ebben az üzeneten kívül egy igen tetszetős, ősi figurákat ábrázoló kártyák segítségével megismerhetjük a történet során fellelhető tárgyakat, és persze a szereplőket.



De miért kell a Való világot megvédeni, és kitől? A Gonosz nagy tettre készül. Össze akarja gyűjteni a Halálmezsgyén elszórva örök bezártságra ítélt sötét lelkeket, a Govikat. Ezek a Govik karóba húzott szívekre hasonlítanak, és a belsejükben lapul a féreg-formájú sötét lélek. Ezek segítségével át akar kelni a Való világba, és elő akarja idézni az apokalipszist. Ehhez már segítőkre is talált, 5 félelmetes sorozatgyilkos személyében, akiket a Való világból csábított el magához. Ők az Apokalipszis 5 Lovasa. Az egyik ilyen sorozatgyilkos például Halfelmetsző Jack 2. Neki volt azonban egy elődje, a hírhedt eredeti Hasfelmetsző, John G. Pierce. Jack azon túl, hogy gyilkos volt, egyben lángeszű feltaláló is lehetett, akit személyesen keresett meg Légió. Alkut kínált neki: ha segít létrehozni neki egy borzalmas menedéket a lelkek számára, az Azilumot, és egy átjárót, ahol majd seregei átjöhetnek a Való világba, akkor cserébe megadja neki, amit mindig is keresett az áldozataiban. Az örök élet titkát. Jack vállalja a dolgot, és végrehajtja magán a rituális öngyilkosságot – ezt láthatjuk az intoban.

Nettie szörnyű álmot lát. A Légió az utolsó fázisban jár nagy tettével. Több mint száz év telt el az "alku" óta, az azilum elkészült. A Jóslatok Könyvében leírt borzalom úgy tűnik, napjainkban teljesedik be. Kell egy Shadow Man, aki megállítja a Gonoszt. Ez leszel te, azaz Michael LeRoi.

A JÁTÉK LÉNYEGE

A történet a Való világban kezdődik, Louisianaban. Michael itt találkozik Nettie-vel az operáció után. Itt már találunk néhány Govit, de ezeket még nem tudjuk felszedni, mert ahhoz a Való világban is Árnyékemberré kell válnunk. A két világ között egy macival tudunk közlekedni, amely Michael – immáron halott – kistestvéréé volt. Ebbe a Select megnyomása után tudunk belépni, a maci tárgyat választva. A későbbiekben ide kerülnek be azok a főbb helyek, ahová eljutunk, így bárhová könnyedén vissza tudunk teleportálni. Ezeket a helyeket úgy ismerjük meg, ha kalandozás közben megjelenik előttünk egy halvány maci-szellemkép. Ez az adott helyszín kezdőpontja. Michael gyakorlatilag nem halhat meg. Ha elfogy energiája, mindig a Halálmezsgye azon térségének kezdőpontjára kerül, ahol korábban elvérzett.

Erre nagyon sokszor szükség lesz. Ahhoz ugyanis, hogy Michael véghezvigye tettét, egyre több Govit kell begyűjtenie a Halálmezsgyéről. Ehhez azonban különböző segédeszközöket kell felszednie, hogy a Halálmezsgye kihívásaival meg tudjon birkózni.

HOGYAN TOVÁBB?

Keresni-kutatni kell tehát, és egyre több Govit felszedni. Csak tüzelj bele, a Govi szétrobban, tiéd a Sötét lélek. Minden adott számú (ez változó) lélek felszedése után nő Michael Árnyékereje. Ezt a kép jobb alsó sarkában levő kijelzőn a lila négyzetek mutatják. Vannak itt a külső körön piros pöttyök is, ez az energiánk. A sárga négyzetek a varázsenergiánkat mutatják, ami az Árnyékoldal bizonyos fegyvereinek/tárgyainak használatához kell.

Az Árnyékerőnkkel a Halálmezsgye útjait elzáró Koporsókapukat nyithatjuk. A kapuk körül láthatjuk (a lila jelek mutatják), hogy hányas szinten kell állnunk a nyitásához.

Egy idő után rájövünk, hogy bizonyos Govikat egyszerűen nem tudunk elérni. Ezekhez kellenek a varázstárgyak (térkép). Ahogy egy ilyet felszedünk, végig kell gondolnunk, hogy hol voltak korábban olyan problémák/helyek, melyet ezzel a tárggyal már le lehet küzdeni. Így a Shadow Man egy marhára kacifántos logikai játékká is válik egyben, mert nem csak egy bugyuta ajtókapcsolás miatt kel órákat bolyonganunk ideoda (mint sok más 3D-s játékban), hanem végre rendes értelmet kapott a "visszajárkálás". Bolyongásod során találsz majd fegyvereket is, de ezek használatát nem írom le. Fegyvert/tárgyat tehetsz mindkét kezedbe!

TÁRGYAK

Teddy mackó: Ezzel teleportálhatsz a már megtalált helyszínek között.

The Prophecy (les cartes): Az előző Shadow Man üzenete és segítő magyarázata utódjának.

Poigne: Egy olyan karmos kesztyű, mellyel felmászhatsz a véreséseken, így újabb helyeket fedezhetsz fel (vérből levő vízesés).

Engineer's Key: Az Azilum kapcsolóit és gépeit kezelheted vele.



OKKULTISTÁK, FIGYELEM!

SHADOW MAN



Key Card: A börtönös pálya ajtóit nyithatod vele.

Accumlator (x3): A Playrooms nevű pálya vitrinjeit nyitja, ahol fontos tárgyak vannak.

L'Éclipser = La Lune, La Lame, Le Soleil: Ebből a három tárgyból egy ősi kést lehet összerakni, melynek segítségével a Való világban is Shadow Man leszel. Igy már ott is fel lehet szedni a Govikat. Ha megvan mind a három, csak menj el Nettie templomába...

Flaslight: A Való világ sötét pontjait világíthatod be vele.

Jack's Jurnal: A Hasfelmetsző naplója, amit a játék elején az introban körmöl. Ebből megtudhatod, hogy miként épül fel és működik az Azilum. Kulcsfontosságú információk vannak benne az árjárók működéséről (Schism), az Apokalipszis 5 Lovasáról, és a Sötét Motorról, ami az egész gonoszság lelke!

Retractor (x3): Az öt Lovas közül háromnak az átjárója csak ezekkel nyílik. Vedd kézbe és vágd bele a torzóba.

Prism: Az Azilum Sötét Motorjának a géptermeibe (ahol végre ki tudod kapcsolni őket Jack naplójában megadott kódokkal) vezető ajtók közül nyit hármat. Ezekbe (a háromba) csak a Való világban garázdálkodó három Lovas legyőzése után juthatsz le.

Baton: Ez egy tőr-fegyver. El tudsz viszont teleportálni vele elérhetetlen helyekre, ha belevágod azokba a kőoltárokba, amelyek tetején a kis láng lobog.

Flambeau: Tűz-fegyver. Azokat a bőr-ajtókat nyithatod vele, amelyeken a piros jelet látod.

Marteau: Ennek a cuccnak a helye lemaradt a térképről (7-es ajtó védi, a többi 7-es ajtó mellett egy átjáróban). A földbe szúrt dobokat ütheted meg vele, ezzel titkos ajtókat nyithatsz.

Calabash: Akna. A helye nincs a térképen (a Temple of Blood bejárata felett van 9-es ajtó mögött). Azokat a földön levő nagy kőlapokat robbanthatod be vele, amelyeken a jeleket látod.

Violator: Fegyver elsősorban Légió ellen.

Book of Shadows: A tízes Mysery ajtó mögött találod, miután felszedted mind a 120 Govit...

Cadeux: A "csörgőkígyó". Ha felveszel belőle százat, és elviszed az Élet templomának végébe, és bedobod valamelyik nyílásba, egy energiaponttal többet kapsz.

TETOVÁLÁSOK

A templomokban szerezheted meg őket. Miután a testedre égtek, különböző "természeti" akadályokat küzdhetsz le velük.

Toucher: A tüzes tárgyakat érintheted meg vele. Ez lehet lángoló perem, amin kapaszkodni akarsz, vagy hordó, de a legfontosabb a sok "betolható" piros-sárga jeles "faldarab", azaz blokk.

Marcher: Ezzel már tudsz gyalogolni az izzó láván.



Nager: Megszerzése után lemerülhetsz a piros, forró vértavakba.

GOVIK

A játékban összesen 120 Govi szedhető fel. A Start megnyomása után az In-Game Menu pont alatt a bal oldalon láthatod, hogy azon a pályán hány Govi van, alatta pedig, hogy hányat szedtél fel. Emellett látható az összesítés, hogy a 120-ból mennyi van meg. Ha a Select után a maciba lépsz, ott pályánként láthatod, hogy egy-egy helyen mennyit szedtél fel.

ELAKADTAM!

A fenti leírás után szerintem csak két esetben lehet elakadni, ha nem vagy tökhülye (akkor bármikor el lehet). Az egyik, hogy minden ajtót kinyitottál, amit az aktuális Árnyékerőd enged, mégsem tudsz továbbjutni. Ekkor az az eset áll fent, hogy valahol otthagytál egy-több Govit. Néha pont csak egy hiányzik, hogy feljebb menjen az erőd eggyel, és újabb ajtót tudj nyitni. Tehát keresni kell, és emlékezni, hogy a nálad levő speckó cuccokkal milyen korábban otthagyott akadályt tudsz most legyűrni.

A másik, gyakoribb elakasztó probléma a "perem" szindróma. A bonyolult grafika miatt ugyani nehéz észrevenni azokat a peremeket, amelyeken tovább lehet függeszkedni. Mindig vizsgálgasd a falat, mert csomó helyen lapul egy vékony kiszögelés, ahol el tudsz függeszkedni. Tipikus példa erre a Temple of Blood, ahol a kezdőponttól jobbra és balra is tudsz kapaszkodni a térség szélén falon. Gyakorold a falról/peremről hátrafelé elugrás mozgást, mert sokszor kell majd!

ÉRTÉKELÉS

A Shadow Man jelenleg a kedvenc játékom. Szerintem mindennél látványosabb a grafikája (a látvány), a hangjai pedig egyenesen tökéletesek. Eszméletlenül logikusan felépített, nem unalmas, izgalmas, meglepő, szórakoztató, BIZARR! Egy a baj csupán, hogy a játék gyári hibás! Állandóan beakadsz ugyanis, gyakran késik az animáció, sőt néha le is fagy! Én ilyet még nem is láttam, és nem is értem?! Hiányoznak belőle dolgok (pl. a Home Improvement Killer madarai és hullái). Ennek ellenére végignyomtam, és el vagyok tőle ájulva. A százalékot is úgy adtam, hogy figyelmen kívül hagytam a programozási hibákat. Vegyétek meg, beszarás jó!

Martin

SHADOW MAN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ PÁRATLAN LÁTVÁNY-EFFEKTEK, HANGOK
× TELE GYÁRI HIBÁVAL

94%

Sok-sok év telt már el azóta, hogy egyik barátom átjött kedvenc C64-es játékát, a Pac-man-t megmutatni. Akkor nekem annyira nem tetszett a dolog, különösen azért, mert nem voltam sohasem híve az effajta logikai-ügyességi játékoknak, ráadásul még lőni sem lehetett, így kifejezetten unalmas volt számomra. Ám a világ nagyobbik része ezt nem így gondolta.

A hetvenes évek végén egy amerikai fickó otthonában ülve elképzelt egy sárga gömb-szerű figurát, aki kicsi golyókat evett és fura szellemek elől menekült ezzel egy időben. A fura alapötletet minden nagyobb játéktermi gép forgalmazó egyöntetűen elutasította, ám a végén csak sikerült valakit találni, aki látott némi fantáziát a játékban, így 1979-ben megszületett az első Pac-Man



játéktermi gép. Innen már egyenes út vezetett a világsikerhez, mivel mindenki imádta a figurát, ráadásul a személyi számítógépek megjelenésével igencsak elterjedt a játék a gyermekek körében is. Aztán egy időre kicsit elhalkult a Pac-mánia. Apróbb próbálkozások megjelentek ugyan, de ezek gyakorlatilag nem tudták tartani a lépést a "nagy"-játékokkal.

Egészen mostanáig! A Namco ugyanis valami olyan csodát alkotott, ami szerény véleményem szerint ripityára alázza a többi hasonló stílusú játékot. Mindenféle elfogultság nélkül mondhatom, hogy még nem találtam olyan rosszmájú emberkét, akinek nem tetszett volna ez a játék, még a kőkemény "autósversenyes" cimborám is elmosolyodott, amikor meglátta a Pac-Man World-öt és kijelentette, hogy ezzel sokat játszunk majd. Fura módon tényleg megfiatalít mindenkit az egyetemistáktól a nagymamákig, amikor megpillantja a vigyorgós sárga golyó-embert.

De vajon mitől olyan jó ez az igencsak gyermeteg játék? Pontosan attól, hogy ilyen gyerekes és szórakoztató. Gyakorlatilag elég nehézre sikerült a dolog, de ezzel igazán senki sem törődik, mivel el van foglalva az ötletes megoldásokkal és az egyszerű, mégis forradalmi újításokkal. A játék lényege természetesen ugyanaz, amit eddig megszoktunk: Pac-Man-el kell zabálnunk a golyókat és lehetőleg megölni az összes ellenfelet. Ám erre most három verzió kínál nekünk a Namco.

Az első a régi, megszokott játéktermi játék. Itt igazán nosztalgiázni lehet, a Classic módban. Erről nincs mit írni, esetleg annyit a fiatalabbaknak, hogy a nyolcvanas évek végén igencsak népszerű volt ez a verzió, még akkor is, ha most bugyutának és idétlennek tűnik. Egyébként, szerintem nagyon jó ötlet volt belerakni a programba ezt a játékot, mivel végül is ez volt minden Pac-dolgonak a kezdete. Aztán ahogy fejlődött a dolog, úgy vált egyre háromdimenziósabbá a Pac-világ is, ahogy azt a Mazes pontban láthatjuk. Itt gyakorlatilag semmi nem történt, minthogy a régi játékot háromdimenziósabbá tették. Ez már egy fokkal érdekesebb, mivel 36 pályán kell végigmászkálnunk, anélkül, hogy bármelyik szellem elérne minket, ami még a legnagyobb penge-legénynek is komoly kihívást jelenthet. Persze, ha valaki teljesíti ezt a kihívást, amit a gép is csak egyszerűen MAZE MARATHON-nak hív, jutalomként végigjárkálhatja a Pac-Man galériát a pályák legvégén. A legjobb verzió mégiscsak a harmadik, ami sokkal komplexebb és sokkal ötletesebb mint bármely eddig látott Pac-játék.





A MESE...

Minden olyan szépen indult! A Pac-Man család csendben készülődött a nagy napra: Pac-Man 20. születésnapjára! A nap sütött, a madarak csiripeltek és úgy tűnt, senki sem tudja majd megzavarni ezt az idilli környezetet. Chomp-Chomp a kutyus lassan lépkedett szájában a nagy ajándékkal, ám hirtelen fura dologra lett figyelmes. A föld az orra előtt kezdett emelkedni, mígnem ott tátongott előtte egy hatalmas lyuk. Jó kutyushoz méltóan odaszaladt és belekukucskált, ám mivel semmit sem látott, hátat fordítva folytatta volna útját, amikor hirtelen a semmiből egy hatalmas kéz megragadta és a mélybe húzta. Nem ő volt az egyetlen, akit kellemetlen meglepetés ért ezen az ünnepélyesnek induló



napon. Mindenki eltűnt! Prof Pac, Baby Pac és az összes meghívott vendég a szülinapi bulira. Utoljára Mrs.Pac vált köddé aki épp az ünnepi tortát készítette. Szegény Pac-Man! Mondanom sem kell, mennyire szíven ütötte a lerobbant, üres ház látványa, amikor hazaért. Nem volt mit tenni, útnak indult hát megkeresi a családot, barátokat, hátha sikerül felkutatni őket és kiszabadítani, bárki is tartsa fogságban szeretteit...

Ez a története annak a rövid intrónak amihez fogható hangulatos kisfilmet nem is nagyon láttam még sehol. Tényleg sikerült a történet lényegét beültetni egy rövid animáció-sorozatba, úgy, hogy minden gyerek és felnőtt átérezze a dolgot, még akkor is, ha ez enyhén gyerekes mese.

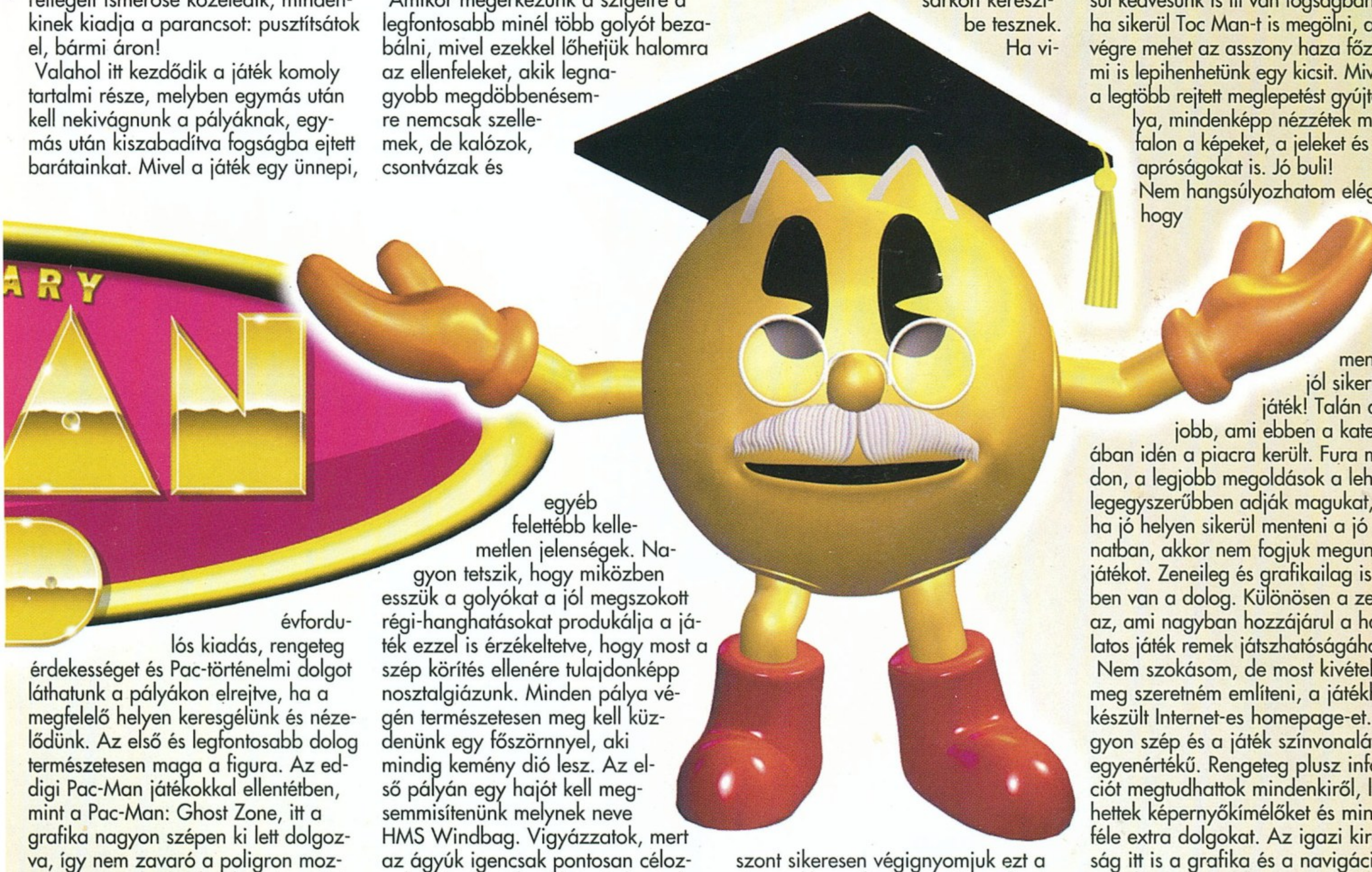
Végigjátszani nem lesz könnyű feladat, ám ne felejtsük el, hogy Pac barátunk igencsak mérges és mint tudjuk a legjobb eredmények mindig a legnagyobb lelki nyomás alatt születnek. Persze Én sem lennék boldog, ha ellopnának mindenkit a bulimról, sőt! Pac-Man is azonnal kapja golyó testét és nekivág a nagyvilágnak, hogy megkeresse szeretteit. Ha a QUEST pontot választjuk az első dolog, amit látni fogunk az intró második része! Ez semmiben sem tér el az elsőtől: hibátlan. Itt megtudjuk, hogy a gonosz Toc-Man (aki Pac-Man gonosz, koppintós hasonmása, rondább fogakkal és fém testtel) saját szülinapi buliját szervezi és extra meglepetésként begyűjtötte a Pac-családot, ezzel is keresztbetéve örökös ellenségének. Érdemes figyelni a szolga-szellemek karaktereit, akik szintén nagyon jól ki vannak találva. Toc-Man a szellem szigeten tartja fogságban a szegény vendégeket a 3 dimenziós szellemek társaságában. Tény, hogy a buli nagyon baba ! Király a DJ és a kaja is első osztályú, ám Toc-Man még ezzel sem elégedett, így amikor megtudja, hogy



TESZT



rettegett ismerőse közeledik, mindenkinek kiadja a parancsot: pusztítsátok el, bármi áron!
Valahol itt kezdődik a játék komoly tartalmi része, melyben egymás után kell nekivágnunk a pályáknak, egymás után kiszabadítva fogságba ejtett barátainkat. Mivel a játék egy ünnepi,



évfordulós kiadás, rengeteg érdekességet és Pac-történelmi dolgot láthatunk a pályákon elrejtve, ha a megfelelő helyen keresgélünk és nézelődünk. Az első és legfontosabb dolog természetesen maga a figura. Az eddigi Pac-Man játékokkal ellentétben, mint a Pac-Man: Ghost Zone, itt a grafika nagyon szépen ki lett dolgozva, így nem zavaró a poligron mozgatás, nem akadozik a kép és az irányíthatóság is sokkal-sokkal dinamikusabb. A kis figura nem vág neki a vi-



lágnak felkészületlenül! Sok új animáció, gesztus és trükk színesíti a játék menetét. Egy 3D-s világban kell végigsétálgatnunk és megtalálni elveszett barátainkat, természetesen felszedve a lehető legtöbb golyót és kiirtva a lehető legtöbb szellemet a szigetről. A részletekre is odafigyeltek a készítők, amikor a mozgást programozták, mivel olyan apróságokra is képes a kis sárga golyóember, mint egy kézzel lógás és gurulás nekifutásból. Utóbbira egyébként komoly szükség lesz majdnem minden pályán. Ha már a pályáknál tartunk érdemes mindegyiket kicsit részletesebben elemezni. Ahogy már fent írtam minden pálya végén egy barátot tudunk kiszabadítani. Mivel családunk 6 tagját sikerült elloppni a Toc-csapatnak, így 6 pályán kell végigverekednünk magunkat.

1. PIRATES (KALÓZOK)

Amikor megérkezünk a szigetre a legfontosabb minél több golyót bezabálni, mivel ezekkel lőhetjük halomra az ellenfeleket, akik legnagyobb megdöbbenésemre nemcsak szellemek, de kalózok, csontvázak és egyéb felettébb kellemetlen jelenségek. Nagyon tetszik, hogy miközben esszük a golyókat a jól megszokott régi-hanghatásokat produkálja a játék ezzel is érzékeltetve, hogy most a szép körítés ellenére tulajdonképp nosztalgiázunk. Minden pálya végén természetesen meg kell küzdenünk egy főszörnnyel, aki mindig kemény dió lesz. Az első pályán egy hajót kell megsemmisítenünk melynek neve HMS Windbag. Vigyázzatok, mert az ágyúk igencsak pontosan céloznak ! Ha sikerült, akkor cimboránkat Pooka-t hazaküldhetjük enni a születésnapi tortánkból.

2. RUINS (ROMOK)

A romok alatt valahol Chomp-Chomp a kutyus van eltemetve, de vigyázat! Ezen a pályán rejtett csapdák tömkelege vár minden bátor játékost. Ha sikerült végiglavírozni a romokon, akkor a templomban kell bizonyságot tennünk Pac-képességeinkről. Sikerünknek a kutyus örül majd a leginkább.

3. SPACE (ŰR)

A játék második leglátványosabb pályája, melyben sok mindent megtapasztalhatunk a súlytalanság mellett. Mivel ez a tudomány és a technika világa természetesen szegény Prof. Pac-et fogta be robotolni a gonosz Toc-Man, így ezen a pályán őt kell megmentenünk a lehető legügyesebb technikával, mivel nem mással kell a végén kiállnunk, mint a galaxis királyával aki a kissé hosszú és epikus Galaxian Of Anubis Rex-nevet viseli. Ügyesen!

4. FUNHOUSE (A JÁTSZÓHÁZ)

Na, ez a játék leglátványosabb, legszínesebb és egyik legnehezebb része is egyben. Egy vidámpark-szerű képződményen kell átvergődnünk magunkat miközben a szellemek és bohócok, minden sarkon keresztbe tesznek. Ha viszont sikeresen végignyomjuk ezt a részt, akkor a kedvesen játszadozó Baby-Pac lesz újra szabad, persze előtte még le kell győznünk a bohócok fejedelmét Clown Prix-et.

5. FACTORY (A GYÁR)

Valaha gondolkodtatok már azon, hogy vajon hol készülnek a azok a bizonyos golyók, amiket meg kell enni szegén Pac-Man-ek? Hát itt. A gyárban. Mivel ez az utolsó előtti pálya, nagyon nehéz végigvinni, de mint mindig, most is sok türelmet ajánlok és rengeteg nyugalmat. Itt lesz egy ugrálós rész, ahol igencsak macerás lesz a megfelelő helyre ugrani a megfelelő időpontban, de sikerülhet csak egy kis szerencse kell hozzá. Ráadásul még Pac-Junior élete is ezen múlik, mivel Krome Keeper fogságban tartja. Ő az utolsó "idegen" főszörny, így jó bemelegítés a végső küzdelem előtt.



6. MANSION (A FELLEGVÁR)

Itt minden eldől! Bár szerintem, ha eddig eljutottatok, akkor nem jelenthet problémát az utolsó küzdelem. Ráadásul kedvesünk is itt van fogságban, így ha sikerül Toc Man-t is megölni, akkor végre mehet az asszony haza főzni és mi is lepihenhetünk egy kicsit. Mivel ez a legtöbb rejtett meglepetést gyújtó pálya, mindenképp nézzétek meg a falon a képeket, a jeleket és az apróságokat is. Jó buli!
Nem hangsúlyozhatom elégszer, hogy mennyire jól sikerült a játék! Talán a legjobb, ami ebben a kategóriában idén a piacra került. Fura módon, a legjobb megoldások a lehető legegyszerűbben adják magukat, így ha jó helyen sikerül menteni a jó pillanatban, akkor nem fogjuk megunni a játékot. Zeneileg és grafikailag is rendben van a dolog. Különösen a zene az, ami nagyban hozzájárul a hangulatos játék remek játszhatóságához.
Nem szokásom, de most kivételesen meg szeretném említeni, a játékhoz készült Internet-es homepage-et. Nagyon szép és a játék színvonalával egyenértékű. Rengeteg plusz információt megtudhattok mindenkiről, letölthettek képernyőkímélőket és mindenféle extra dolgokat. Az igazi királyság itt is a grafika és a navigáció, amit látva 5 éves Internetes múlt után is tátva maradt a szám! Ha érdekel bárkit is a www.namco.com-on talál egy külön Pac-Man szekciót, ahol hosszú órákat nézelődhetünk.
Ez tényleg egy többgenerációs alkotás, melyet bárkinek ajánlhatunk, aki képes egy pár évet fiatalodni lélekben.

Adam

PAC-MAN WORLD

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE B O N A

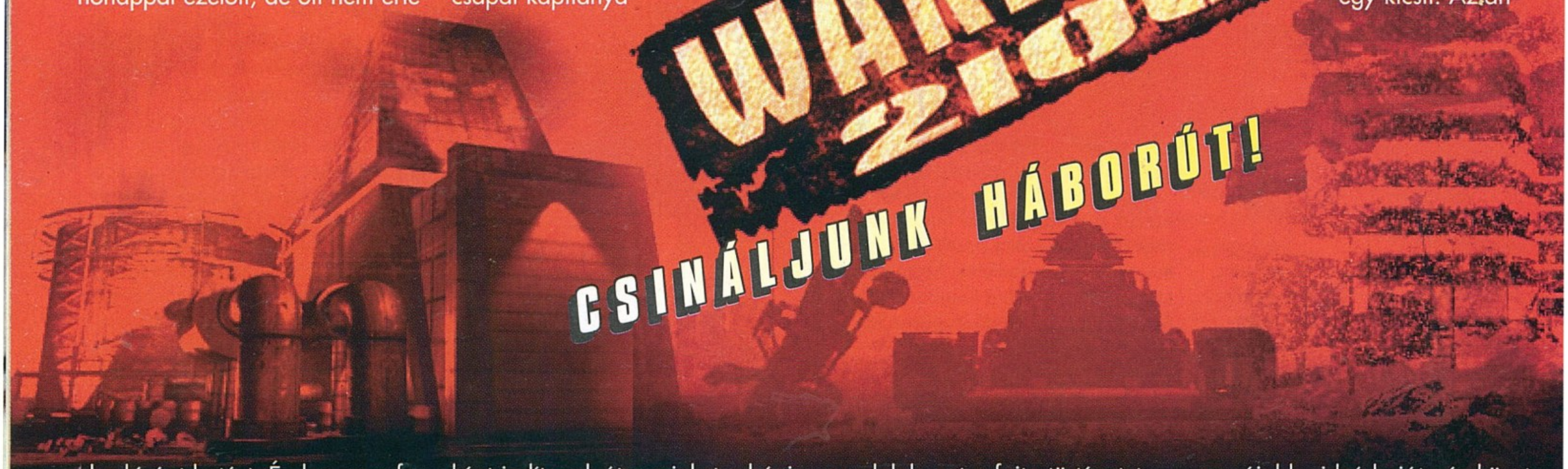
1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MINDEN!
✕ -

98%

WARZONE 2100

CSINÁLJUNK HÁBORÚT!



Nem tudom, kinek hangzik ismerősen a "Pumpkin studios" név, én mindenesetre eddig még nem hallottam róluk. Ezért a Warzone 2100-at a bemutatkozó játékuknak tekintettem. Az alkotásuk az Eidos égisze alatt látott napvilágot és egy vérbeli stratégiai stílust képvisel. Méghozzá nem is akármilyet, mert a játéktér teljes mértékben 3 dimenzióban helyezkedik el. Ha jól emlékszem, nem sokféle hasonló próbálkozás látott már napvilágot, főleg nem Playstation-re. A 2 dimenziós átiratok után (C&C, Red Alert, KKND), talán az egyetlen említésre méltó ilyen stílusú stratégia a Wargames volt (de ott inkább az arcade részek voltak többségben). Nos, az angol székházú Pumpkin-es fiuk úgy gondolták, ideje megtörniük a jeget és nekiláttak a fejlesztéseknek, melyek napjainkban értek be és már a boltok polcára is került a játék. Azt nem szabad elfelejtenünk, hogy ennek a programnak is volt egy előzménye PC-n pár hónappal ezelőtt, de ott nem érte el a kívánt hatást. Én lemerem fogadni, hogy a PSX-es átiratnak jóval átütőbb sikere lesz!

AMIRE MÉG A JÓSOK SEM SZÁMÍTOTTAK

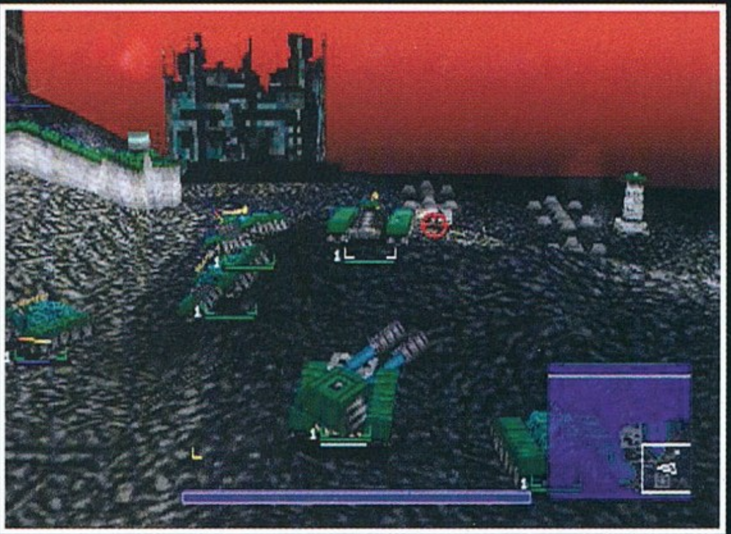
2085-öt írunk. A NASDA kifejlesztett egy speciális védőrendszert a Föld számára, ami a világ legerősebb nukleáris rakétáival volt felszerelve. Egy technikai ellenőrzés alatt valaki szabotálta a rendszert és beprogramozta célpontoknak a Föld nagyvárosait. Az nukleáris támadás megkezdődött és szinte minden elpusztult a Földön, eljött az atomkorszak. A NASDA rendszerei mesterséges intelligenciájú élet telepítésére voltak beprogramozva egy esetleges katasztrófa után, ami azt jelentette, hogy megérkeztek a Földre a Collabs-ok. Természetesen a megmaradt túlélők csoportja nem hagyta magát leigázni, így kerestek egy még épen maradt bázist, rendbe hozták a rendszereket, és megkezdték az új emberi civilizáció létrehozását. Sajnos fel kell vennünk a harcot az ellenségekkel, és minél előbb meg kell találniuk a még épen maradt használható tárgyakat és egységeket a Földön. Most 2100-ban járunk, méghozzá pontosan Július 4.-én. Egy Alfa fedőnevű csapat kapitányaként indítanak útra minket a bázisunkról, hogy a leszállóhelyre megérkezve, bejárhassuk a szektort és össze gyűjthessünk mindennemű értékes ereklyét, amire a kolóniánknak szüksége van. Viszont vigyáznunk kell, mert a közelben tartózkodnak az ellenfeleink is a Collabs-ok, akiknek ugyancsak ezekre a tárgyakra fáj a foguk és ha kell még ölni is képesek érte. Sőt az eszközök többsége már az ő markukban van. Ezért nekünk sem szabad megrettennünk a durvább módszerektől és minden tudásunkat be kell majd vetnünk, hogy eleget tegyünk a küldetésünknek. Persze nem mindig a gyűjtögetés lesz a feladatunk, mert lesz, hogy nem egyszer minket fognak megtámadni, hogy megszerezzék olajfinomítóinkat, vagy elpusztítsák bázisunkat. Ha jól belegondolok, ezt a fajta történetet kismilliószor láttuk és hallottuk már különféle variációkban, de a Warzone 2100 kivitelezése mindenképpen önmagáért beszél.

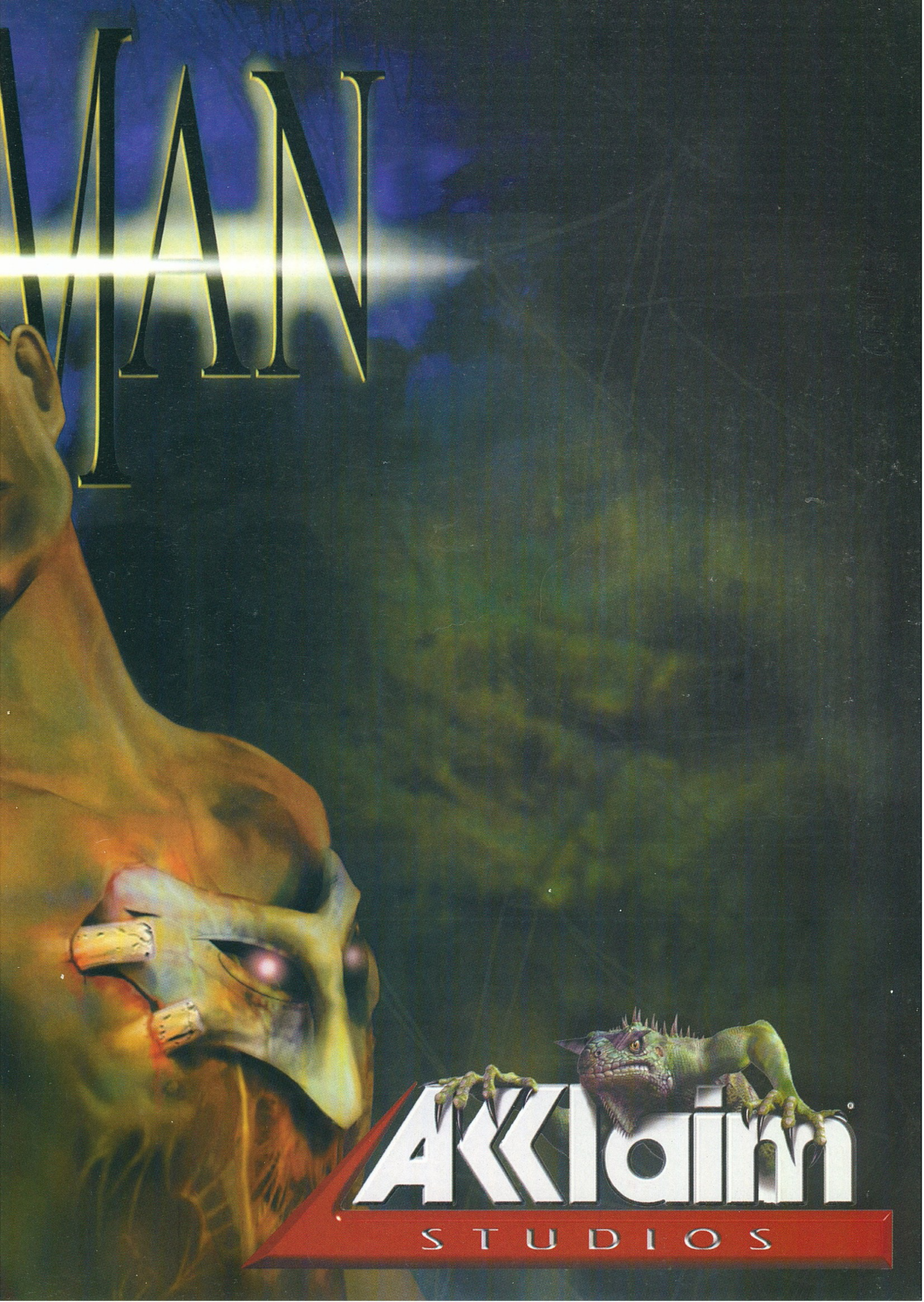


KEZELÉS

Lássuk, mit is rejt magában a játék menüje. Az Options menüben tudjuk beállítani a szokásos dolgokat úgy, mint a zene és az effektek hangerejét, a kurzor sebességét, a vibrációt az erre alkalmas irányítókon, és a videó bejátszások feliratozását is. Miután ezzel végeztünk, megtekinthetjük a fentebb leírt történetet, videofilm formájában – a View intro menüpontban. Lehetőségünk van részt venni egy gyakorló misszión, ahol megtanulhatjuk az egységek irányítását és megismerkedhetünk magával a játékkal is, mielőtt éles bevetésre indulnánk. Én ezt fölöslegesnek tartom, mert az első küldetés amúgy is elég könnyű, úgyhogy gyakorlásnak is felfogható. Nem maradt más, mint nekilátni a játéknak és rákattintani a Start game gombra. Itt kezdhetünk új Campaignt és itt tölthetjük vissza, a már elmentett állásainkat is. Ezután a nehézségi fokozatot kell megválasztanunk. Én nyugodtan ajánlhatom a normál nehézséget, mert az Easy túl könnyű lesz és hamar ráununk a játékra. A közepes nehézségen legalább oda is kell figyelni egy kicsit. Aztán egy újabb videó bejátszás következik (ezután pályánkét láthatunk egyet), ahol ismertetik a küldetésben teljesítendő feladatokat. Egy kisebb adag töltés után máris a játékmezőn találjuk magunkat. Az egész terep 3D-ben helyezkedik el és ez természetesen egy kicsit megnehezíti számunkra a tájékozódást. Még mielőtt ismertetném az irányítás fortélyait, szeretnék szólni pár szót a képernyőn látható információkról. A jobb alsó sarokban láthatjuk a térképet, amin a fehér négyzet a kamera helyzetét, a benne lévő háromszög pedig a nézőpontunk irányát jelzi. A pirosan villogó körök mutatják az elpusztítandó célpontokat, a kékek pedig az olajforrásokat jelölik. Rögtön a térkép mellett balra helyezkedik el egy sárga csík és egy számláló, melyek a pénzük mennyiségét hivatottak jelezni. Az irányítás eléggé nehézkesen van megoldva a stratégiai játékoknál, mivel a konzol irányítók nem igazán alkalmasak erre a feladatra, de ezek ellenére egy analóg irányítóval elég jól hozzá lehet szokni a játék kezeléséhez. A bal oldali karral és az irányokkal tudjuk






MAN
Acclaim
STUDIOS


FINAL

LEGACY OF KAIN VÉGIGJÁTSZÁS

A Soul Reaver elég terjedelmes játék, ezért kissé tömören fogok fogalmazni – remélem mindenki elnézi nekem, ha egyes részeket csak nagyon nagy vonalakban veszek át az alábbiakban. Például, hogy Raziel hogyan jut fel az alvilágból, azt nem fogom elmagyarázni – a legelső szakasz voltaképpen még csak az irányítás begyakorlása. (A gép ki is írja, hogy milyen gombokat és hogyan kell használni.) Az irányításból csak a kőkockák emelgetését, illetve átfordítását említeném meg: ahhoz, hogy ne csak mozgassuk a blokkokat, először le kell hajolnunk, s úgy kell megragadnunk őket.

A MELCHAHIM KLÁN

Miután kijutottunk az alvilágról, a klánok birodalmának néhai büszke oszlopaihoz jutunk. Mint megtudjuk, Raziel halála óta évszázadok teltek el, úgyhogy a vidék kissé szomorú képet mutat. A fellobogózott pillérek mögé egyelőre nem tudunk bejutni, úgyhogy menjünk el a másik irányba. A teleport-kapuhoz vezető ajtón nézzünk be, és aktiváljuk a kaput. (A többi kapura a továbbiakban nem fogok figyelmeztetni senkit, de természetesen mindig aktiváljuk őket.) A vízesésnél Raziel magától mutatja az utat: abba az irányba repüljünk át. Némi küzdelem és gyaloglás után egy csigalépcsőhöz jutunk, mely egy kisebb toronyba vezet. A torony tetején lévő helyiségben egy kapcsoló van a falon – azt a kaput nyitja, amerre a középső irányjelző mutat. (Az irányjelzőt érdemes az emlékezetünkbe vésnünk, mert mellesleg majd el lehet forgatni...) Temetőkön átvágva néhány zombi legyilkolása után egy tóhoz érkezünk. A pilléreken keljünk át. Továbbhaladva végül egy teremben fogunk megakadni, amit egy rács zár le. Ott lépjünk át a szellemi világba, mire a falból kibúvó köveken felkapaszkodhatunk. Fent miután visszatértünk az anyagi világba, húzzuk, illetve emeljük a kőblokkot be a helyére, s a fenti rács máris nyílik. A következő teremben ugorjunk rá a csigás megoldású liftféleségre. Utána alul újabb kockatologatós kapcsoló vár ránk, mellyel visszajuthatunk az előző terembe. Egy "kört" téve fent váljunk szellemmé, és ugráljunk át a felhúzott platformon a túloldalra. Megint a való világban a kapunál újabb kőtologatás jön: a megfelelő oldalukkal kell a blokkokat a helyükre tolni! Hamarosan visszajutunk a korábban látott tóhoz. Mielőtt leugranánk, ne felejtsük el letolni a követ. Így most már két kő lesz lent, amikből építhetünk egy "feljárót" a másik alagúthoz. Az alagút egy nagy terembe visz, benne egy inaktív karral. Liftezzünk le. A gépházban állítsuk át a kapcsolót, majd forgassuk meg a kurblit. Ismét fent eresszük le a karral a padlózatot. Mint kiderül, egy többemeletes teremben vagyunk. Most a padló alatti, mozgatható mécseseken a sor: a segítségükkel leomlaszthatjuk a további szinteket. Először meg kell gyújtanunk a tartópilléreket, majd a helyükre kell tolnunk a lámpásokat.

MELCHIAH

Melchiah termében arra lehetünk figyelmesek, hogy a ráccsal elzárt kapuk mögé vezet egy-egy "kiskapu" is. Ezeken ugorjunk be, majd az ott található karokkal nyissuk fel a rácsokat, és amikor a szörny a megfelelő helyen tartózkodik, eresszük le őket. A két "rácsos trükk" után jöhet a befejezés: a kurblival a középső ketrec "zúzógépét" indíthatjuk be. Persze ezesetben is a megfelelő helyre kell csalni a "vadat". Melchiahtól azt a képességet örököljük, hogy a szellemi világban át tudunk menni a rácsokon!

A ZEPHONIM KLÁN

Most már be tudunk "szivárogni" a palotába, ahol személyesen a mesterrel küzdhetünk meg. Persze ez még nem a végső küzdelem. Kain széttöri a kardját rajtunk, majd elmenekül. Ez azért fontos, mert a különleges kardot Raziel képes visszahozni a túlvilágról. Igaz, a való világban csak akkor tudja majd használni, ha maximális az életereje. (A harc után egy szövetségessel is gazdagodunk – bár csak tippeket kapunk tőle.)

A kard megszerzése után menjünk vissza az alvilág bejáratához, és bújjunk át a közeli rácson. Mögötte az út a Zephonim klán kastélyához vezet – a bejárati kapuhoz a kardunk a kulcs. A várudvaron a háztetőkön keresztül juthatunk be a kastély belsejébe. Ott az orgonasípok beindítása a feladatunk. Ne ugorjunk le a rácsokhoz, hanem váltsunk át a szellemi világra, s a girbegurba csöveken inkább felfelé haladjunk! Ismét az anyagi világban húzzuk le (a kapcsolókkal) a reteszeket, majd rájuk ugorva kattintsuk őket a helyükre. Az egyik retesz bonyolultabb: a freskókkal teli szobában ki kell egészíteni a festményeket, s így lesz egy platform a másik szobában, a másik kapcsoló előtt. A két retesz bekattintásával beindítjuk a légfúvókat, s a rácsoknál feljebb vitorlázhatunk.

Feljebb, a haranggal szomszédos ajtó mögött egészítsük ki a csővezetékeket: így lerobbantjuk a jeget a csapokról. Hasonlóképpen szereljük meg a csöveket a harang utáni szobában is.

Most nagyon fürgének kell lennünk. A két harang közül szólaltassuk meg először a felsőt, majd a legrövidebb úton essünk le a másikhoz, ugyanis azt addig kell megütnünk, amíg az imént megszólaltatott még lecseng. Ha elég gyorsak vagyunk, a hang hatására kireped a nagyterem üvegfala. Ezután csavarjuk meg a kurblit a kitört falnál, mire egy időzített ajtó nyílik. Hogy ne csukódjon vissza, állítsuk meg az időt, azaz lépjünk át a másik világba!

Az időzített ajtó után menjünk fel a csöveken, majd a sípok közül mindkét teremben a másodikat és a harmadikat nyissuk fel. Most már mind a négy csap kiolvadt, tehát fordítsuk el őket. Az újabb fúvókáknál vitorlázzunk még feljebb.

A következő termekben az lesz a dolgunk, hogy a kibillentett csődarabokat a helyükre lökjük, s kinyissuk a három csővezeték egy-egy csapját. (Mindjárt kezdésnek az iménti szélcsatornában van két hiányos cső.) A három vezetékrendszer legvégén végül megint továbbvitorlázhatunk – s végre szembenézhetünk a főgonosszal. (Ugyanott, az oldalsó irányban egy tér-kapu van!)

ZEPHON

Mint minden pók, Zephon is a tűztől irtózik. Amikor a csápja beragad a földbe, üssük szét, mire idegességében tojást tojik. Kapjuk fel a tojást, s vigyük a halott vámpírölő lángszórójához. Néhányszor dobáljuk meg az így készített Molotov koktéllal Zephont, és máris miénk a képessége, mellyel az érdes falakon lehet mászni!

A RAHABIM KLÁN

Térjünk vissza a trónterembe (ahol Kainnel küzdöttünk), s ott kapaszkodjunk fel a falon. Később a lerombolt templom mögötti sírkamrában lépjünk át a szellemi világba, mire megnyílik alattunk a föld. A kripta alatti szörny leküzdéséért megkapjuk a következő fontos tulajdonságunkat: immár lőni is tudunk a Soul Reaverrel. Ezzel nem csak az ellenfeleknek árthatunk, de a célkörökkel jelzett objektumokat és a köveket akár mozgathatjuk is. Mindjárt helyben utat nyithatunk ezzel a megoldással, majd később is ezt a módszert kell használnunk az oszlop tetején heverő kőnél, illetve a színes üvegnél.

Hamarosan egy ketrecbe ütközünk, de mielőtt "anyagtalanná" válva bebújnánk, lőjük a rácsok mögötti piedesztált a járat elé, hogy aztán majd fel tudjunk kapaszkodni rajta. Egy hajóhoz lyukadunk ki, melyből csak a szellemi világban tudunk kiugrani a partra. A soronkövetkező ajtót lövéssel nyissuk. A vizes pályára érkezve a már meglévő képességeinket kell kamatoztatnunk. Mindig a száraz utat választva végül egy folyosóra jutunk, ahol kénytelenek vagyunk lemerülni. A nagy teremben másszunk ki, s visszalépve a való világba a tetőgerendákon ugráljunk a következő folyosóig. A vízköpőkön keresztül a középső szentély tetejére juthatunk. (Ez a játék egyik legmacerásabb része.) Onnan mindenképpen az anyagi világban ugorjunk tovább a harangzsinórhoz, azt ugyanis muszáj meghúzni. A harang nyitja a középső szentély kapuját.

RAHAB

A vízi szörny likvidálása az egyik legkönnyebb kihívás: csak ki kell lövöldöznünk az összes színes ablakot. Egy helyből, a legfelső oszlopról nyugodtan célozhatunk, s ha ideiglenesen át is költözünk a másvilágra, hát ugyanonnan tele is szívhatjuk magunkat lelkekkel.

A DUMAHIM KLÁN

Most, hogy már tudunk úszni, ráadásul úgy tudunk lubickolni a vízben, mint egy delfin, immár kiugorhatunk (guggolás+ugrás) a vízesésnél a leszakadt híd irányába. Az út Nosgoth jeges vidékeihez vezet, Dumah birodalmába. A megmászható boltívről tudunk beugrani a várába. (A boltív mögött a helyi teleport-kapu rejtőzik.) A várban ahhoz a pilonhoz kell eljutnunk, amit egy ketrec vesz körül. Csak felülről vezet út a ketrec mögé. A pilont eldöntve át kéne törnünk Dumah tróntermének a kapuját. Csak egy helyen térhetünk vissza a való világba, tehát onnan kell az "akciót" megkezdeni. Konkrétan: a ráccsal körülvett udvaron a követ a megfelelő helyre kell lökni. (Ugyanúgy, mint korábban a piedesztálnál.) Így jutunk el a következő portálhoz, majd a falból kihúzható kövön keresztül a medencéhez. A vizet a kurblival le kell ereszteni, s ismét blokktologatós módszerrel kell a túloldalon kimászni. (Hármas oszlopot a középső magaslat segítségével lehet építeni.) A gázkazán ajtaját robbantsuk ki – ehhez meg kell nyitnunk a csapot, majd a karral be kell gyújtanunk. Távozzunk az udvar felé, ahova egy második követ is letolhatunk. A kettőn keresztül végre eljuthatunk a belső híd kapcsolójához. A hidat működtető karhoz a világok közti különbséget felhasználva lehet feljutni. A híd után (ahol a fény beszűrődik) a falból kihúzható kövön keresztül másszunk fel, majd az oszlopokon (illetve a térben) ugrálva végül szökkenjünk be a pilonhoz.

DUMAH

Dumaht előbb fel kell élesztenünk, hogy aztán megölhessük őt. Húzzuk ki belőle a vámpírölők "tüskéit", s indulhat a haddelhadd. Bevallom, Dumah leküzdésén töprengtem a legtöbbet. Azért volt nehéz rájönnöm a megoldásra, mert jócskán el kell csalni a tróntermébôl. A jégbirodalom ura – mint már kitalálhattátok – szintén a tűzre allergiás, szóval azt kell elérnünk, hogy jelen legyen, amikor ismét begyújtjuk a nagy kazánt. (Azaz a megfelelő helyen legyen, a megfelelő időben.) Tőle különleges képességet örökölünk: bizonyos tárgyakat el tudunk forgatni. Ezt úgy tudjuk kivitelezni, hogy egy irányba körözünk a kiválasztott célpont körül.

A MESTER

Immáron csak Kain van hátra. Menjünk a jeges kanyon végébe, és forgassuk el a napóra "mutatóját" úgy, hogy az a nap ábrája felé mutasson. Kain rejtekhelyén megint csak ládatologatós kapcsolók várnak, kombinálva az imént használt elforgatós megoldással. Figyelem: amikor rést látunk a falon, a másik világban át lehet menni! Az első nagyobb kapu kinyitásánál az "O"-hoz, és a "Z"-hez hasonló ábrákhoz kell követ tolni – némi logikával kombinálni kell az ajtók nyitódását és csukódását. Később megint ládás kapcsolók következnek (ne feledkezzünk meg arról, hogy lőni is tudunk), majd egy terembe érkezünk. A terem négy oszlopát úgy kell forgatni, hogy mind a négy középre mutasson. Ezzel felnyílik egy kapu, méghozzá egy jóval korábbi helyen. A repedezett falú teremig kell visszasétálnunk.

A legendás varázsló, Moebius üstjénél megint körözéses hókuszpókuszt kell alkalmazni: az elforgatott üst egy újabb rejtekajtót tár fel. A varázsló szobránál állítsuk az órát hat órára (a karokkal), majd lent a prizmákat úgy forgassuk, hogy minden ábrára a vele azonos színű fényt keverjük ki. (Természetesen utána forgassuk feléjük a fényforrást.)

Hamarosan megint egy "színes" feladat jön: egy zárt ajtó körül ábrák vannak színekkel párosítva, s nekünk annak megfelelően kell a színes mutatókkal az ábrákra mutatnunk.

Később a hatalmas fogaskerekeknél ha kihúzzuk a ládákat a kerekek közül, beindul az inga, s azon keresztül távozhatunk a teremből. Utána amikor a csigázó folyosón lefelé haladunk, a rácsoknál ne felejtsük el lelökni a ládákat egy-egy lövéssel. A terem alján azokból kell kiraknunk egy képet.

A kép után egy nagyot zuhanunk, majd három termet járhatunk be. A leérkezésünk helyén figyeljük meg az ábrákat a falon, s annak megfelelően párosítsuk őket a termekben. Minden teremben egy ingázó platform fog beindulni, melyeken keresztül kapcsolók válnak elérhetővé. A három kapcsoló – talán mondanom sem kell – egy újabb kaput nyit – pontosabban az előzőt fordítja át. Ezután egy felettébb érdekes rész következik, ugyanis Kain időgépéhez közeledve belenézhetünk múltunk egyes részleteibe, de ami még furcsább: a jövőnkbe is.

KAIN

Kain ellen csakis a Soul Reaverrel lehet felvenni a harcot, ami egy kissé nehezíti a dolgunkat. Szerencsére van egy energiatöltő pont a terem középpontjában, de még így is nehéz úgy a gonosz közelébe férkőzni, hogy előtte ne sebezne meg minket. A játék viszont nagyon intelligens: Kain bárhol képes felbukkanni, de ha úgy látja, hogy nem vettük észre, ugyanott fog ismét megjelenni. Hogy megtévesszük, mozdulatlannak kell lennünk, s csak nézelődni szabad – amíg középen vagyunk, úgysem tud bennünk kárt tenni. Miután kiszúrtuk a gazfickót, várjuk meg a megjelenését kísérő hangot, s akkor azonnal rohanjunk. Nagyon ki van számítva az idő, úgyhogy egyetlen, jól irányzott csapásra van csak lehetőség. Az alsó szinten mondjuk taktikázás nélkül is boldogulunk, csakhogy utána Kain feljebb költözik, majd még feljebb... A harmadik szint után néhai mesterünk úgy dönt, távozik ebből az idősíkból – a gép segítségével ismét elmenekül. Raziel utánamegy, noha figyelmezteti a Mindenható, hogy azon a határon túl már nincs hatalma fölötte.

Hősünk a végtelenség közepén találja magát. Egyszer csak megjelenik az időgép megalkotója, Moebius, s a nevén szólítja őt... De ez már egy másik történet.

Amint látható, a fentiekben egyáltalán nem tettem említést a varázslatokról, úgyhogy jó néhány helyszín nincs a leírásban megemlítve. A játék a varázslatok nélkül is teljesíthető, de érdemes őket megszerezni – a szentélyek "rejtvényei" szintén nagyon érdekesek. Mivel némelyik varázslatot elég nehéz megtalálni, valószínűleg a következő számunkban szorítunk majd helyet még néhány tippnek.

V.Z.

GEX: DEEP COVER GECKO VÉGIGJÁTSZÁS

MISSION CONTROL: A vezérlőteremben kezdesz, rögtön ahogy felugrálsz a lépcsőn egy távirányítóba botlasz. Ha megütöd a három egyforma számítógépet kinyílik a kép a karzaton, ami mögött az első titkos pályát találod. Itt ötven légyérmét kell összeszedned. A száz légyérméhez nyírd ki az összes ellenfelet, bőfiztesd meg a postaládákat és az ólomkatonákat, üsd meg a pingvineket, és ne felejts el felmászni a háztetőkre.

MYSTERY TV – CLUELLES IN SEATTLE: Az első feladat a legkönnyebb, csak ki kell menni az udvarra, a sövénylabirintusba és meg kell keresni a TV-t. A második feladat már ismerős lehet a régi Gex rajongóknak, három vérrel teli edényt kell széttörni, ezeket a hallban találod, a gond csak az, hogy kettő közülük elérhetetlen magasságban van. Persze mindenre van megoldás! A következőket kell csinálni: elmész a labirintusba (a kertben), megkeresed a mellszobrot, ez a kandalló melletti borospince bejáratának a kapcsolója. Ha itt megütitek a számítógépet, átváltoztok Dracula gróffá, ilyenkor az R2 nyomva tartásával ugrás után lebegni tudsz. Ugorj fel a csillárra, és onnan már gyerekjáték átvitorlázni a "véredényekhez". Egyébként az ágy tetején lévő mancsot is csak így lehet felvenni, a szekrényről kell elrugaszkodni. Találhatsz még két másik szobrot is a pályán, az egyik a karzatra nyit feljárót, a másik egy mancs érméhez juttathat. Harmadszorra meg kell találnod a három mini játékot a szinten, és meg is kell nyerned őket. Azokon a helyeken kell jól körbenézelődni, ahol nagyító van a padlóra festve. A konyhába a mosogatóban úszkálva kell öt légbuborékot kidurrantani. A mackótrófeán a bolhákat kell elpusztítani, a biliárdasztalon pedig a nyolc biliárdgolyót kell széttörni, majd felszedni a bonusz érméket. Mikor mindhárom játékot sikerül megnyerned, tiéd a harmadik távirányító. Ha a biliárdteremben üzembe helyezed az összes TV-t egy mancs érmét és egy életet szerezhetsz a mozgó falikép mögött. Ha elég jó voltál, és sikerült összeszedned huszonöt mancsot megkapod a Lake Flaccio ajtó kulcsát.

LAKE – FLACCIO: Ez a második nagy helyszín, ahol pályát választhatsz. Dolog azért itt is akad. Először is a távirányítóért össze kell szedned a tó környékén lapuló száz légyérmét, a pálmafák és kincses ládák mind-mind két-két légyérmét rejtenek. Ha nagyon ráérsz begyűjtheted a mancsérméket – nincsenek nagyon elrejtve – és a bonusz érméket is. A bedeszkázott bejáratú bányában találod a második titkos pályát a második jelvénnyel. Amikor átkelsz a leszakadt hídon ne a barlangba menj először, hanem indulj el jobbra, ugrálj fel a sziklákon a kapcsolóig, ez robbantja ki a bonusz pálya bejáratát. Az első főellenséghez a hűtőn keresztül jutsz, csak be kell törni az ajtaját. Egyébként a piramis hátoldalán van egy örök légy TV.

ARMY CHANNEL – WAR IS HECK: Ez az egyik kedvenc pályám volt. Ha lehet az őrtornyok reflektorainak a fénykörét kerüld, mert ha észrevesznek kegyetlenül megsoroznak odafentről. A reflektorokat a magukra hagyott géppuskákkal tudod hatástalanítani, ez egyben az első feladat is, megsemmisíteni őket és megkeresni az öt pihenősátrat. Ász, ahogy helikopterekkel hozzák a TV-két. Másodszorra pont a gyakorlópályával ellenkező irányba indulj el, ki a nagykapun. A városban pattanj a tank volánja mögé és döntsd romba a házakat, öt szobában találsz majd ládákat, ezeket kell összeszedned, és már érkezik is a középső épület tetejére a TV. A harmadik küldetésben át kell jutnod a harcmezőn egészen az irányító-központig, itt a két őr likvidálása után lopd el a Rezről szóló dokumentumot és irány a helipad. A száz érme gyűjtése közben vigyázz a taposóaknákra.

BUCCANER PROGRAM – CUT-CHEESE ISLAND: A pálya elején a hordó mögött egy bonusz érme van. Mássz fel a kockára, kapcsoldd át a kart, az ágyúval pedig lődd ki a koponya két szemét. Próbálj meg felugrálni az ajtóhoz, az első távirányítót a halálfal után találod. A másodikért ki kell jutnod a kalózhajó fedélzetére, a TNT-s hordót üsd meg és ugorj a tetejére. Menj be szép sorban mind a négy szobába és az ágyúkkal lődd szét az ellenséges hajókat. A kijárat a tat bal oldalán lesz, csak le kell esned. A harmadikért fel kell másznod a főárbocra, át a lengő hordók között, majd még magasabbra a kötélhágcsóig, amin lecsúszva célnál vagy. Ezen a pályán amúgy a továbbjutásért általában hordókat kell tologatni, hidakat kell aktiválni.

TUT TV – HOLY MOSES: Az egyiptomi pálya elején elég kevés lehetőséged van. Mindenesetre nézz el a bal oldali bejáratba és nyírd ki a pubit a lift tetején, ekkor megjelenik egy új útvonal a lépcsősor tetején. Az első feladat, hogy összegyűjtsd Rá három pálcáját. Az első rögtön a bal oldali bejárat mögött van. A másodikhoz a hármas elágazásnál fordulj balra, majd mássz fel a falra, ugyanennek a teremnek a tetején van egy folyosó a falán van egy repedés, abban lesz a harmadik. Másodszorra a három szellemet kell kiszabadítanod a szarkofágokból, ehhez az őröket kell megölnöd. Az első ugye rögtön balra van. Az elágazásnál ismét balra menj, utána fel a folyosóig, majd végig a Szfinx fejek mellett. A harmadik távkapcsolót akkor találod meg, ha az elágazásnál jobbra mész. Kösd el a tevét és tevegelj át a sivatagon, amíg a templomhoz érsz, benne megtalálod a távirányítót. Hozzáfűzném, hogy ezen a pályán a legnagyobb veszélyt a homok jelenti, a sárgába csak lassan merülsz el, míg a gőzölgő vörösben azonnal meghalsz. Itt kell először igazán használni a falon járást is.

WESTERN STATION – THE ORGAN TRAIL: A vadnyugaton a legnagyobb segítséget egy csacsitól kapod majd, a hátára pattanva ugyanis a meredek emelkedőkre is fel tudunk kaptatni. Csilléről-csillére ugrálva jutunk el az első távirányítóhoz. A másodikhoz öt speckó-gekkót kell összeszedned, érdemes benézni a kriptákba is értük. A harmadikért egyszerűen csak fel kell jutnod a hegy tetejére. Lesz majd egy szakadék, ami fölött nem működik a csille, itt a falon kell átmásznod és a kapcsolóval mozgásba lendítened. Amikor célnál vagy vigyázz a szamár hátáról való leugrással, mert Gex képes rossz helyen landolni és lecsúszni, úgy hogy a csacsi meg fent marad – ilyenkor kezdheted az egészet elölről. A bonusz és a mancs érmékért ugorj fel a kripták tetejére és ess le a temető mellett a sínre.

WWGEX WRESTLING: Az első főellenség elég bárgyúra és könnyűre sikeredett. Egy harmadosztályú pankrátort kell két vállra fektetni, amikor ugrás után feltápászkodik csapjunk oda neki – néha bepörög, de nem veszélyes. Tőle megkapjuk a Slappy Valley kulcsát.

SLAPPY VALLEY: Ez a harmadik nagyterem, ahol három pálya bejáratát és a második főellenséget találod. A távirányítót a száz légyérméért cserébe kapod. A titkos pályát az alagútban lévő tavacska melletti beugróban találod. Maga a szint első látásra nehéznek tűnhet, de nem veszélyes. Ha sikerül teljesítened tiéd a harmadik jelvény. Két mancsérmét a római pálya bejáratának tetején találsz. A fa belsejében mássz fel a falra és a beugróból ugorj a mancsért.

FAIRY TV RED RIDING IN THE HOOD: A mesevilágba elég morbid módon Piroskaként lépünk be. Az első távirányítót a paszuly legtetején találod, egyszerű, csak fel kell jutni oda. A paszuly azonban tényleg az égig ér, és Gex előszeretettel nem akkorát és nem oda ugrik, mint ahová szeretnénk. Indulj hát neki levélről levélre ugrálva, a levelekből három fajta is van. A zölddel semmi gáz, a liláról magasabbra lehet ugrani, az elszáradt sárga pedig lehajlik, ha rálépsz. A pályaszerkesztőkben azért volt annyi jóérzés, hogy bizonyos magasság után teleportokat aktiválhatunk. Így ha leesel, csak állj rá a kijelölt helyre és nézz bele a tükörbe. Nagy hasznát veszed majd, hogy Gex a Piroska köpenyével is tud vitorlázva lebegni, a legtöbb bonusz cuccot ugyanis csak így lehet felszedni. A második feladat lerombolni a három kismalac házát. Legalul van a szalma, kb. félúton a fa, és legfölül a tégla. Harmadszorra a menet közben fellelhető három gyertya felett kell úgy átugrani, hogy kialudjanak. Mit is mondhatnék aki ezen a pályán összeszedi az összes légyérmét az a fasza gyerek.

MYTHHOLOGY NETWORK UNSOLVED MYTHSTORIES: A római pályán igen cseles dolgok vannak. Először is, ha a világító platformokra állunk, rövid ideig bikaerősek leszünk és ilyenkor nehéz tárgyakat tudunk tolni vagy széttörni. Ahol kék TV-t találsz, ott tuti le kell fagyasztani valamelyik ellenfelet, az így kapott jégkockát kedvedre tologathatod, ezzel elérhetővé válnak a magasabb részek is. Idegesítő dolog még a mozgó és leomló platform is. Amúgy a faladatok a következők: kiütni a hat római katonaszobor kezéből a lándzsát, összegyűjteni három aranyalmát, eljutni a szivárvány végéhez.

ANIME CHANNEL WHEN SUSHI GOES BAD: Ez egy tipikus japán pálya mecha-kal és manga karakterekkel. A fő teremből három ajtó nyílik, mindegyik egy távirányítóhoz vezet. Ha a lila ajtó felé veszed az irányt, akkor három bojlert kell megsemmisítened. A folyosók ajtajai általában úgy nyílnak, ha leverед az összes ellenfelet. A légliftek irányát a háromszög alakú kapcsolókkal tudod megváltoztatni. A kék ajtó mögött az öt elszabadult robotot kell megtalálnod, a két tank leverése után beindul lift, ezzel kell eljutni a robotokhoz. A zöld ajtó mögötti rész sem túl komplikált, csak menni kell, lifteket aktiválni a kapcsolókkal, és a végén megsemmisíteni a planétapusztító gépezetet.

LIZZARD OF OZ LIONS TIGERS AND GEX: A második főellenség maga Óz, a nagy varázsló, mi pedig a bádogember szerepét kapjuk. Kerüljük ki a tűzlabdákat és hamarosan valamelyik emblémán megjelenik egy ágyú, ezzel eresz bele egy párat a nagy fejébe, és máris nyitva áll a Funky Town-i átjáró.

FUNKY TOWN: Ez az utolsó nagycsarnok ahol pályát választhatsz. A feladatokat itt szuperhősként kell végrehajtanod, átalakulni az öltözőhelységekben tudsz. A három rácsot a teherautók szétverésével tudjátok felnyitni, a repülés pedig a mancs érmékhez szükséges. A titkos pálya a raktárudvaron van, a bonusz-pálya eléréséhez a géppuskát használd.

GANGSTER TV MY THREE GOONS: A gengszteres pálya elég idegesítő az újratermelődő ellenfelek miatt. A kapukon lévő számzárakat a piros lövedékkel lehet szétlőni, de pontosan kell célozni. A háztetőkön használd a szárítóköteleket és a gépfegyvereket. Először öt halom piszkos pénzt kell felgyújtanod, kettő közülük a biliárd teremben van. Másodszorra öt söröshordót kel szétverned. Végül pedig ki kell szabadítanod Gex szalamandra barátját, Cuz-t, ő a hajón raboskodik – de igyekezz, hogy szét tudd lőni a lakatot.

SUPERHEROO SHOW SUPERZEROES: Itt igazi szuperhősnek való feladatokat kapunk. Elsőként semlegesítenünk kell egy veszélyes bűnözőt. Másodjára három kóbormacskát kell begyűjteni. Harmadjára pedig öt szökött fegyencet kell elkapnod. Kemény pálya, mert könnyű leesni, balra a párkányon van egy élet TV, és ne felejtsd el, hogy bármilyen színű téglafalon tudsz mászkálni!

SPACESTATION REZ – REZ-RAKER: Amikor megvan a harminc távirányítód, szembenézhetsz magával Rezzel. Hidd el, feljutni hozzá nehezebb, mint legyőzni, de ezt már rád bízom.

Csipi M Lee

FINAL FANTASY VII VÉGIGJÁTSZÁS

AZ ÚT JUNONIG

A bányát szépen kutassuk át, majd a kijáratnál összefutunk néhány régi ismerőssel a Turks-ökkel. Most harcolni nem kell velük. Tőlük megtudjuk, hogy a Turks csapat – mivel Reno a legutóbbi összecsapásunknál Midgarban megsérült – egy újabb taggal bővült ELENA személyében, akinek a nagy szája miatt megtudjuk, hogy Sephiroth egy JUNON nevű helyre indult. Ha kiértünk a bányából két féle dolgot tehetünk, amelyek nem kötelezőek, ám mindenképpen tegyük meg őket!! Még mielőtt Junonba indulnánk, menjünk délre, oda, ahol egy tornyot találunk, amin egy madár trónol – a dombon van és a neve FORT CONDOR (mielőtt bemennék, legyen nálunk egy kis pénz). Ide menjünk be és beszélgessünk el a bent élőkkel. Tőlük megtudjuk, hogy a torony tetején van egy reaktor, melyben egy matéria fejlődik, ezt a madár védi, ők a reaktort és a madarat védik a Shinrától – magyarul ez a világon az egyetlen olyan település, amelyet nem tart a Shinra az ellenőrzése alatt. Ennek persze megvan az ára, hisz a Shinra szinte állandóan ostrom alatt tartja Fort Condor-t. Beszéljünk az asztal előtt üldögélő öreggel és adjuk meg az egyes válaszokat. Ezután menjünk az emeletre és beszéljünk az ablak alatt álló emberrel. Itt egy újabb aljátékot játszhatunk, méghozzá egy stratégiai játékot – pénzt ne adjunk az embernek. Ha felkészültünk ("Ok ready") harcolhatunk. A pénzünkből katonákat vehetünk, mellyel aztán harcolhatunk a Shinra katonái és szörnyei ellen. Ha győzünk, kapunk valamilyen cuccot és a megmaradt katonánkért pénzt. Érdemes ezt a játékot kipróbálni mert nagyon eredeti – ha később visszajövünk ide, játszhatunk még ilyen mini játékot – szerintem érdemes sűrűn visszajárni, csak nehogy elveszítsük a csatát, mert kirúgnak Fort Condor-ból örökre! Ha végeztünk Fort Condor-ban, menjünk ki a világtérképre. Induljunk el nyugatra, ám még ne menjünk be Junon-ba. Most ugyanis felvehetjük a játék első titkos szereplőjét, YUFFIE-t. Őt mindenképpen csaljuk elő, amíg nincs, ne is menjünk tovább a játékkal. Nélküle is végig lehet vinni a játékot, de egy csomó fontos dologról lemaradunk, úgyhogy vegyük csak fel. Ehhez a következőt kell tenni: Junon és Fort Condor között van egy erdőség, amelyben járkáljunk és harcoljunk. Rövidesen megtámad egy kiscsaj, ő Yuffie. Szóval miután megtámadott verjük el. Ezután egy képernyőre kerülünk, ahol ne lépjünk be a menünkbe és ne használjuk az állásmentő helyet, helyette inkább szólítsuk meg Yuffie-t. A válaszokat 2,1,2,1,2 sorrendben adjuk meg neki, ekkor csatlakozik hozzánk és ő is választható lesz a PHS menüben – egyébként itt elég türelmesnek kell lenünk, mivel néha azonnal, néha viszont órákig kell az erdőben járkálni, hogy Yuffie megtámadjon. Hogy érdemes e a csapatban tartani – szerintem mindenképpen?! Ha rövid távon gondolkozunk, akkor a többiek jobbak, ha viszont hosszútávon, akkor nagyon megéri fejleszteni és a csapatban tartani, mivel 2-2 és 3-2 limitjei nagyon-nagyon erősek, és olyan speciális tulajdonságai vannak, amiért megéri használni – még akkor is, ha Yuffie nagyon szemtelen, és néha tenyérbe mászó a stílusa. Ha megvan Yuffie menjünk nyugatra Junonba. Beszélgessünk a falubeliekkel, majd menjünk le a tengerpartra. Itt éppen egy kislány, PRISCILLA játszogat. Rövid idő múlva a lányt megtámadja egy szörny, akit elkell intézni. Villám és Poison támadásokkal támadjuk sokat. Ha valamelyik emberünkre rárakja a kör alakú buborékot, akkor azt szedjük le róluk. Hasonlóképpen kell csinálni, mint Reno piramisánál, csak most tűzzel támadjuk meg, de ne az emberünket, hanem a buborékot! Egyébként nem nehéz elintézni. Győzelem után, mivel Priscillának leállt a légzése, mesterséges lélegeztetést kell adnunk neki. Ehhez tartsuk nyomva a Kört, majd mikor a tüdőnk megtelt levegővel, engedjük fel. Ezt párszor ismételjük meg. Ezután menjünk a város bejáratához és beszéljünk a ház mellett álldogáló öregasszonnyal. Aludjunk egyet a házban – éjjel Cloud-nak különös, rossz álma van. Másnap fura zenére ébredünk, rövidesen kiderül, hogy Junon-ban katonai parádéval tisztelegnek az új Shinra elnök, Rufus tiszteletére, aki ide utazik. Ezenkívül Priscilla – hálából amiért megmentettük – nekünk adja a második Summon matériának, a SHIVA matériát. Mivel be akarunk jutni Junonba, ezért Priscilla segítségül hívja delfin barátját. A feladat egyszerű: ha jó helyen állunk nyomjuk meg a Kört, mire a delfin "felugrat" minket – próbálgassuk, amíg nem sikerül. Csak arra vigyázzunk, meg ne rázzon az áram.

TALÁLKOZÁS SEPHIROTH-TAL

Ha sikerült végre bejutottunk Junon-ba, másszunk fel – fent megtaláljuk a HIGHWIND nevű repülőgépet. Induljunk dél felé – itt meg kell nyomni egy gombot – a kiálló kis "bucka" az – mire lejjebb megyünk egy szintet. Menjünk be az épületbe, ahol azt hiszik, hogy ott dolgozunk. Menjünk a felső szobába, ahol öltözzünk át a kék egyenruhába. Itt most felkészítenek a parádéra. Ha végeztünk menjünk ki, ahol némi járkálás után megnézhetünk egy filmet Junon gyönyörű nagy ágyújáról, a SISTER RAY-ről. Ezután az élő TV közvetítésben kell a többi katonával együtt mozognunk. A pontszám a nézetségi szintet mutatja, attól függően, hogy hogyan alakul, különböző cuccokat kaphatunk. 1%-21% között gránátot, 22%-39% között 6 db. Potion-t, 40%-50% között 6 db. Ether-t, 51%-99% között 5000 gilt. Ezután kihallgathatjuk Rufus és Heidegger beszélgetését – itt ne mozogjunk. Ők egyébként arról tanácskoznak, hogy Sephiroth Junon-ban járt és azt tervezi, hogy áthajózza a tengert, hogy átjusson egy másik kontinensre. Rufus valószínűsíti, hogy Cloud-ék is ezt tervezik – egyébként hozzánk hasonlóan Rufus és a Shinra is Sephiroth-ot, és Sephiroth pedig az Ígéret Földjét (Promised Land) keresi – a Shinra is meg akarja ezt találni. A beszélgetés után az öltözőben begyakorolhatjuk a Rufus tiszteletére adandó parádét – azt a gombot nyomjuk le, amit a parancsnok mond – a végén egy ismerős speciális mozgást tanítunk meg a két társunknak. Ha készen állunk menjünk ki és nézzünk szét Junon-ban – nem árt, ha jó alaposan bevásárolunk. Találkozhatunk a Turk-ökkel is, ám ők most nem ismernek fel. Miután átkutattuk Junon-t menjünk ki a katonák után. Itt most gyakorlatozni kell Rufus és Heidegger előtt. A mozgásokat amiket mond a parancsnok csináljuk meg (nyomjuk le a megfelelő gombot). Itt pontszámot kapunk a teljesítményünkért, minden jó mozgás 10 pontot ér, a végén a speciális mozgás 30-at. A pontszámokért cuccokat kaphatunk Heidegger-től: 0-50 között a Sivel Glasses-t, ez egy Accessory, 60-90 között egy HP Plusz matériát (érdemes ezt megszerezni mivel nagyon hasznos), 100-200 között pedig a Force Stealer-t, ami Cloud-nak egy fegyver, igazság szerint a HP Plusz matéria jobb nála. Miután Rufus elmegy, menjünk a hajóba, ahol Red XIII illetve a többiek már várnak ránk. A hajón beszéljünk mindenkivel, egészen pontosan a barátainkkal, akik mind Shinra egyenruhában vannak – elég vicces például Red XIII. Yuffie mögött van egy All matéria, amit később felvehetünk – ne felejtsük el! Ha beszéltünk a barátainkkal menjünk vissza Aeris-hoz, aki Barret-et keresi. Keressük tehát meg Barret-et, aki a fedélzeten a hajó nyugati részében van és épp Rufus-t és Heidegger-t figyeli. Beszéljünk vele többször is, ám ekkor megszólal a riadó – rövidesen kiderül, hogy Sephiroth a hajón van. Menjünk a raktérbe és lépjünk be az eddig zárt ajtón. Bent valóban megtaláljuk Sephiroth-ot, aki nem emlékezik ránk, inkább otthagy nekünk egy Jenova szörnyet. Támadjuk Summon és Earth, Fire, és Ice varázslatokkal, de a Poison-t hagyjuk, mert nem használ. A győzelem nem lesz nehéz.

BARRET TÖRTÉNETE

Vegyük fel az IFRIT matériát és hagyjuk el a hajót, ami szép lassan kiköt az új kontinensen, méghozzá egy COSTA DEL SOL nevű helyen, ami egy üdülőközpont. Rövid beszélgetés után Rufus és Heidegger érkezik, akik közül Rufus távozik, Heidegger viszont büntetésből – amiért nem akadályozta meg, hogy Cloud és Sephiroth a hajón legyen – a helyszínen marad. A városban nézzünk szét. Azok a csapattagok, akik nincsenek a csapatban itt lesznek a városban. Ismerős figurákkal futhatunk össze. Menjünk le a tengerpartra, ahol Hojo napozik (ha aludtunk a fogadóban eltűnik) – ő megszökött a Shinrától és Sephiroth-ot keresi, beszéljünk vele. Végre megtudjuk, hogy Aeris anyjának a neve IFALANA. Az egyik házban az ágyon fekvő ember a villát árulja 300 000 gilért. Ha elvégeztük a szokásos dolgokat, menjünk ki a világtérképre. Induljunk nyugatra, ahol egy ösvényt kell találnunk. Menjünk ezen végig, mire egy barlang bejáratához jutunk. Lépjünk be. Az ösvényen beszéljünk a fekvő emberrel, akitől megtudjuk, hogy Sephiroth erre járt és egy NORTH COREL nevű hely felé tart. Ha továbbmegyünk lejutunk egy öreg Mako reaktorhoz. Menjünk lefelé, majd jobbra. Hamarosan a sínekhez jutunk, itt vegyünk fel mindent. Le is lehet esni, ilyenkor nyomkodjuk valamelyik irányt plusz a Kört. Az elágazásnál válasszuk a fölsőt. Egy kis járkálás után egy kapcsolóhoz jutunk, amit átkapcsolva leengedhetjük a hidat. Itt felmászhatunk a falon, és néhány Chocobo-hoz jutunk, amiktől elvehetünk 10 Phoenix Down-t. Bár igazság szerint nem érdemes, mert elpusztulnak a kismadarak és még egy vad madárral is megkell küzdeni. Menjünk el alul, itt a romoknál el lehet jutni egy titkos helyre – nem látszik egyáltalán – ahol van egy-két érdekes cucc. Menjünk tovább át a hídon és végre elérjük North Corel-t. Itt érdekes dolgok történnek, mivel néhány falubeli felpofozza Barret-et. North Corel egy romos kis falu, és állítólag Barret tehet arról, hogy ez a város elpusztult. Menjünk a falu nyugati részébe az állomásra. Innen indul a felvonó egy GOLD SAUCER nevű helyre, ahova Sephiroth is ment. Gold Saucer egy óriási vidámpark, mielőtt bemennénk gyűjtsünk minimum 30 ezer gil-t – vagy még többet. A felvonó előtt barátaink várakoznak. Barret elmondja, hogy North Corel az ő szülőfaluja, és évekkel ezelőtt a Shinra egy reaktort épített ide, Barret és barátja DYNE beleegyezésével. Ekkor még Corel szép kis falu volt. Ám a reaktorban baleset történt, és ezért a Shinra a falubelieket tette felelőssé. Megöltek mindenkit, a falut pedig felégették. Többet majd később tudunk meg. Gold Saucer hatalmas, nem mindennapi épület. Miután felértünk belépőt kell vennünk. Vehetünk egy egyszeri alkalomra szóló jegyet 3000 gilért, de sokkal jobban járunk egy életre szóló jeggyel, ami 30 ezer gilbe kerül. Gold Saucer-ben a gilen kívül van egy másik fizető eszköz, a GP, ezzel két helyen fizethetünk. Bent, mivel Barret-et nagyon mérges, ezért ott is hagy minket. Válasszunk egy nekünk tetsző karaktert – beszéljünk vele – aki ha úgy döntünk velünk jön. Vizsgáljuk át Gold Saucer-t, de a Wonder Square nevű helyre még ne menjünk. Az Event nevű részben találkozhatunk Gold Saucer tulajdonosával DIO-val, akivel beszéljünk. Ő azt mondja, hogy Sephiroth itt járt és egy FEKETE MATÉRIA (Black Materia) nevű matériát keresett. Dio szerint a fekete matériával egy iszonyatos pusztító varázslatot lehet előidézni. Ha végeztünk Dio-val, menjünk a Wonder Square-be ahol összefutunk egy jövendőmondó géppel, CAIT SITH-tel, aki mindenhez ért, csak a jövendőmondáshoz nem. Némi közjáték után Cait Sith csatlakozik hozzánk. Ő tulajdonképpen egy robot, többet majd később tudunk meg róla. Egyébként nem valami jó harcos, ám egy-két limitje azért nagyon meglepheti az ellenfelet. Gold Saucer-ben nagyon jó kis aljátékokat játszhatunk – próbáljuk ki őket. Menjünk a Battle Square részbe, ahol Sephiroth miatt katonák álltak nem is olyan rég. Bent azonban csak hullákat találunk. Az egyetlen túlélő elmondja, hogy egy gépágyú kezű ember végzett mindenkivel. Hamarosan megjelenik Dio, aki azt hiszi, mi tettük ezt. Cait Sith azt tanácsolja, hogy kövessük és meneküljünk. Sajnos azonban csapdába csalnak minket és rövidesen ledobnak egy sivatagi börtönbe, ahonnan elméletileg sehogy sem lehet kijutni. Vizsgáljuk meg a hullát és menjünk a közelbe lévő házba. Barret jelenik meg, és lepuffant egy rejtőzködő rabot. Majd végül nekiáll elmeselni, mi is folyik itt. Mikor a Shinra lerombolta a faluját, éppen haza felé tartott Dyne-nel. Ekkor Scarlet és katonái megtámadták őket. Dyne majdnem leesett a szakadékba, ám Barret elkapta. A katonák azonban ellőtték mindkettőjük kezét. Amikor Barret-nek beültették a gépágyút hallotta, hogy az orvos még valakin elvégzett egy ilyen műtétet – szóval Dyne nem halt meg, és ő végzett a Gold Saucer-i katonákkal. Dyne most itt van a börtönben, így menjünk megkeresni – itt most Barret is velünk fog jönni, tehát szereljük fel fegyverekkel, matériákkal. Menjünk oda, ahova ledobtak és vizsgáljuk meg a hullát fent. Menjünk felfelé majd a szakadék túloldalán beszéljünk a sétálgató emberrel. Vegyük jobbra az irányt, és rövidesen eljutunk a roncstelepre. Ha más irányba megyünk, eltévedünk a sivatagban, és sok-sok járkálás után egy Chocobo postakocsi jön értünk. A telepen menjünk felfelé, amíg meg nem találjuk Dyne-t. Ő mindenáron harcolni akar Barret-tel, így most meg kell küzdeni vele, de csak Barret-tel vagyunk egyedül. Sűrűn gyógyítsuk magunkat és használjunk limiteket és erős varázslatokat. Miután győztünk, Dyne öngyilkos lesz, ám még ad egy nyakláncot Barret-nek, hogy egy nap adja oda Marelene-nek. Az egyetlen mód, hogy kikerüljünk a börtönből, ha megnyerjük a Gold Saucer-i Chocobo versenyt. Barret "meggyőzi" a börtön főnökét, hogy Cloud indulhasson a versenyen. A menedzserünk ESTER lesz, ő regisztrál minket a versenyre. A váróteremben megismerkedünk JOEL-lel, aki a legjobb Chocobo lovas. Itt a poszter mellett van egy piros matéria, a RAMUH. A versenyt megnyerni kicsit nehéz lesz. A Select-tel választhatunk manuális és automata irányítás között. Szerintem válasszátok a manuális módot és takarékoskodjatok az elején a Staminával. Ha megelőz valaki, turbozzatok – ha a négy felső gombot nyomva tartjuk, nem fogy, hanem töltődik a Stamina, így menjünk végig, ilyenkor nyugodtan turbozhatunk. Ha győztünk megkapjuk Es-

ter-től Dio levelét. Ebben bocsánatot kér a félreértésekért, és kárpótlásul egy terepjárót ad ajándékba. Ezzel átmehetünk a sivatagokon és a folyókon – ez utóbbin csak a megadott helyeken. Dio még azt is leírja, hogy Sephiroth délre tartott egy GONGAGA nevű helyre.

GONGAGA

Mielőtt Gongagába indulnánk, Gold Saucer-től délre van egy házikó, ezt keressük meg. Most még nincs jelentősége, de jegyezzük meg hol van, mert később vissza kell jönni ide. Autózzunk át a sivatagon és a folyón. Délen az erdőben van egy romos város, ez Gongaga. Ahogy belépünk régi "barátainkkal" találkozunk a Turks-ök személyében. Reno és Rude éppen arról cseverésznek, hogy melyik lány tetszik nekik. Őket Elena zavarja meg, aki felhívja a figyelmüket, hogy Cloud hallgatózik. Egy újabb összecsapás jön velük, ami ha sokat gyógyítunk, és használjuk a legjobb varázslatainkat és Summon támadásainkat, nem lesz nehéz. A győzelem után barátaink elgondolkoznak, hogy a Turks csapat, illetve a Shinra honnan tudhatta, hogy Gongagába megyünk. A megoldás egyszerű, egy áruló van közöttünk – de vajon ki lehet az!? Menjünk a felső ösvényen. Egy romos reaktorhoz jutunk, ahol hamarosan Tseng és Scarlet érkezik, akik fecsegnek valami nagyon erős fegyverről, majd elmennek. Scarlet azonban elhelyez valamit a romok között. Ezt a helyet vizsgáljuk át – megkapjuk a TITAN matériát. Menjünk ki az ösvényhez. Ha a városban akarunk valami érdekeset látni, válasszuk be a csapatba Tifát és Aeris-t és úgy menjünk be a városba. Itt a városlakóktól megtudhatjuk, hogy évekkel ezelőtt egy robbanás volt a reaktorban és sok ember meghalt. Az egyik házba belépve ráakadunk egy házaspárra akik a 10 éve elveszett fiukat keresik, az ő neve ZACK. Ő ugyanolyan első osztályos katona volt mint Cloud, ám főhősünk semmit nem tud róla. Aeris és Tifa azonban elég furcsán viselkedik, miután otthagytak minket menjünk és beszéljünk velük. Aeris-tól megtudjuk, hogy Zack volt az első szerelme, ám 5 éve eltűnt és nem hallott róla. Tifának is ismerős Zack, de nem tudja, hogy hol hallott róla. Ha végeztünk Gongagában menjünk ki a térképre. Apropó, ha esetleg nem vettük fel Yuffie-t ebben az erdőben ami Gongaga közelében van, még megtehetjük – ugyanúgy mint amit előzőleg írtam.

COSMO CANYON

Vegyük nyugatra az irányt majd ha elértük a folyót északra. Autózzunk fel a hegyen és itt találunk egy várost. Ha elmegyünk mellette az autó defektet kap, így mindenképpen be kell mennünk. Ezt a helyet COSMO CANYON-nak hívják, és rövidesen kiderül, hogy Red XIII szülőfaluja. Red XIII igazi neve NANAKI – végre ez is kiderült. Hamarosan beengednek minket. Először kövessük barátainkat – itt Red XIII elmondja, hogy az anyja évekkel ezelőtt meghalt, mikor a falut megtámadta egy GI nevű szörny, az apja gyáva volt és inkább elmenekült. Ezután menjünk a szállodába. Nézzünk szét a városban – az egyikhelyen van egy kötél kifeszítve, ahova nem lehet bemenni, ide a 2-es CD-n jöjjünk vissza. Másnap látogassuk meg Red XIII-mat, aki éppen a nagyapjával, BUGENHAGEN-nel beszél. Bugenhagen megígéri, hogy megmutatja a fantasztikus obszervatóriumát. Ehhez válasszuk ki a csapatunkat (beszéljünk velük) és menjünk be hozzá. Itt most elmagyarázza, hogy is működik a bolygó, és mi is az a Mako energia. Minden embernek, állatnak és növénynek a lelke mikor meghal, egy közös megfoghatatlan anyaggá, a LIFESTREAM-mé alakul. A bolygó, amin az emberek élnek olyan, mintha élne, beszél gondolkodik, és érzi ha veszélyben van – most is fenyegeti valami, méghozzá Sephiroth. Ha a Lifestream, azaz az élőlények lelkei a föld alatt található, mondhatnánk azt is, hogy ez a Bolygó vére. A Shinra a reaktorival ezt szivattyúzza ki, és alakítja át Mako-vá. Ha a Bolygóról eltűnik a Mako, akkor azt hiszem, elég szemléletesen megmutatja Bugenhagen, hogy mi történik. Egyszóval a bolygónak vége, ha eltűnik a Mako, hisz ebből születnek újjá – reinkarnálódnak – az emberek, állatok, növények. A lecke után menjünk a város közepén égő tűzhöz, ahol beszélgessünk el csapattagjainkkal. Bugenhagen jelenik meg, és meg akar valamit mutatni Red XIII-nak. Válasszunk egy embert és kövessük Bugenhagen-t. Ő megnyitja a titkos barlangba vezető utat – ez a Gi barlangja. Bent kutassuk át a lyukakat és nyomjuk meg a gombokat – így nyílik meg a továbbvezető út. Az olajban ne akarjunk futni, mert elcsúszunk. Először vizsgáljuk át a barlang déli részét, ahol megtaláljuk az Added Effect matériát. Kutassuk át a barlangot. A felső részében lehet továbbmenni. Rövidesen eljutunk a Gi-hez. Az ő lelke nem jutott vissza a Lifestream-be, ezért most mint egy szellem kísért. Meg is kell vele küzdeni, de egy trükkel el lehet intézni: nyomjunk rá egy X-Potion-t – ekkor rögtön meghal. Menjünk át a kapunk és vegyük fel a matériát. Bent kiderül, hogy az aki meggátolta, hogy a Gi megtámadja Cosmo Canyon-t, az Red XIII apja, SETO volt. Tehát ő nem gyáva volt, hanem egy bátor harcos, aki nélkül Cosmo Canyon elpusztult volna. Sajnos a Gi mérgező nyilai és lándzsái miatt örökre kővé változott Seto. A megható jelenet után újra a tűz köré kerülünk. Válasszuk ki a csapatunkat, és próbáljuk elhagyni a várost. Ekkor Red XIII jelenik meg és újra csatlakozik hozzánk, és terveivel ellentétben nem marad Cosmo Canyon-ban. Még mielőtt elhagynánk Cosmo Canyon-t, menjünk vissza az emeletre, oda, ahol a pult előtt egy fiú fekszik. Beszéljünk vele háromszor, ezután vehetünk tőle HP és MP Plus matériákat – mindenképpen vegyünk tőle néhányat! Ha nincs pénzünk gyűjtsünk. Menjünk tehát ki a világtérképre, ahol már vár ránk a megjavított terepjáró.

NIBELHEIM NEM PUSZTULT EL!

Induljunk el északra át a folyón. Egy hatalmas nagy hegységhez érünk egy kis városhoz. Belépve meglepődve tapasztalhatjuk, hogy Nibelheim az. Nyoma sincs a Colud által említett tűzvésznek – ha Tifa a csapatunkban van ő is meglepődik. Cloud barátai kérdőre is vonják, ám ő sem talál magyarázatot, hogyan is maradt meg a város. Nézzünk szét egy kicsit a városban és kérdezősködjünk. Mint láthatjuk, Cloud-ot és Tifát senki sem ismeri, még csak nem is hallottak róla. Az öt évvel ezelőtti tűzvészt is letagadják. Itt valami nincs rendben, ám nincs mit tenni, arra, hogy kiderüljön az igazság, és megtudjuk mi is folyik itt, még várnunk kell. Vannak a városban fekete csuklyás fickók, akik mind egy-egy számmal rendelkeznek. A személyiségüket is homály fedi, ám ha beszélünk velük, értékes cuccokat adnak – emlékeztek, Midgarban is volt egy ember, akinek volt egy száma és nagyon rosszul volt. A fekete csuklyásoktól megtudjuk, hogy Sephiroth a Shinra szállóban van – menjünk tehát oda. Még mielőtt lemennénk a könyvtárba, álljunk meg egy pillanatra, mivel itt lehet felvenni a második – utolsó – titkos szereplőt, VINCENT-et. A második emeleten jobbra van egy széf, amit ki kell nyitni. A számok a házban vannak elrejtve, de az egyszerűség kedvéért elárulom a kombinációt: jobbra 36, balra 10, jobbra 59, jobbra 97. Nagyon gyorsan és pontosan, azaz mindig pontosan a megadott számokra álljunk rá. Ezalatt azt értem, hogy ha mondjuk jobbra 36 van megadva, akkor ne 37-ről lépjünk 36-ra mert az már balra iránynak számít, és nem nyílik ki a széf – egyébként gyerekjáték kinyitni. Ha sikerült négy dolgot találhatunk. Az első és legkellemetlenebb egy főellenség. Elégé változó, hogy nehéz vagy könnyű legyőzni, mivel harc közben átváltozik és különböző formákat vesz fel – mindig mást és mást. Általában a Poison mindig bejön ellene, ám néha olyan alakot vesz fel, hogy nem érdemes varázslatot használni ellene. Valamikor egy ütésből meg tud ölni, valamikor nagyon egyszerű legyőzni. Ha sikerült megölni megkapjuk a másik három jóval kellemesebb dolgot. Az egyik rögtön Red XIII 4-es limitje (Cosmo Memory), a másik az egyik legerősebb summon matéria az ODIN. A harmadik a széfben lesz, egy kulcs az alagsorban lévő ajtóhoz, a könyvtár mellett. Itt találunk egy koporsót, amit vizsgáljunk meg, mivel valaki dumál belőle. Hamarosan lerepül a fedele és előjön Vincent. Adjuk meg neki a kettes választ és mint megtudjuk tőle ő egy ex-Turk, és valamikor régen a Shinrát szolgálta, ám most már nincs kapcsolata velük, mivel évek óta itt alszik. Elmondása szerint ismeri Sephiroth-ot és tudja mi történt vele – mivel épp itt volt, mikor felégette Nibelheim-et. Vincent említ egy nőt is, akinek LUCRECIA a neve, ő az, aki megszülte Sephiroth-ot. Jenova az anyja, de Lucrecia szülte meg – sőt még Professzor Gast-ot is ismeri. Miután visszabújt a koporsóba zargassuk még egy kicsit, és újra adjuk meg a kettes választ. Ezután induljunk kifelé az alagsorból, mielőtt kiérnénk, Vincent megjelenik és csatlakozik hozzánk azzal a határozott céllal, hogy megtalálja Lucreciát és Hojo-t. Vincent a legerősebb embere a játéknak, melyet főleg elképesztő limitjeinek köszönhet. A játék második feléig, kb. addig, amíg Cloudnak és másik csapattársunknak ki nem fejlődik a 4-es limitje, mindenképpen érdemes a csapatban tartani. Ám utána, ha megvannak a 4-es limitek, jobban járunk, ha lecseréljük, mert elavul – de addig is a legjobb ember Vincent. Menjünk tehát a könyvtárba, ahol beszéljünk Sephiroth-tal, aki egy matériával ajándékoz meg minket. Ezután elrepül és azt mondja, hogy menjünk a hegyekbe. Tegyük tehát amit mond és menjünk oda. Szépen vizsgáljuk át a hegyeket és a barlangokat. Egy kevés mászkálás után néhány csőhöz jutunk, amibe egyelőre ne menjünk bele, hanem ereszzük le létrát lent. Most már bemehetünk a csövekbe. Mentsünk és menjünk a főellenséghez. Ellene ne használjunk tűz támadásokat (pl. Ifrit, Fire stb.), illetve Vincent limitjét – ez utóbbi baromi erős, ám ez ellen az ellenfél ellen ne használjuk, mert nem sebzi, hanem gyógyítja. Ha legyőztük felvehetjük a Counter Attack matériát, amivel automatikusan visszatámadhatunk arra az ellenfélre, aki megtámadott – feltétlenül rakjuk fel valakinek. A barlangból kiérve hamarosan a hegységből is kitalálunk.

ROCKET TOWN

Induljunk el északra egészen egy városig, melynek jellegzetessége, hogy egy rakéta található a közepén. Beszéljünk mindenkivel és menjünk be a házakba. Az egyik házból kimehetünk az udvarra, ahol egy repülőgép, a TINY BRONCO áll. Hamarosan megjelenik SHERA a ház tulajdonosa, aki elmondja, hogy ha a repülőre vagyunk kíváncsiak, menjünk a rakétába a Kapitányhoz. Rakétában hamarosan megtaláljuk a kapitányt, akit CID-nek hívnak. Cid-et kérdezzük ki. Ő elmondja, hogy régen a Shinra fegyvereket szállító vállalat volt, és érdekelte az űrkutatás, a rakétatechnika. Ám felfedezték a Mako-t, és a Shinra leállította a űrprogramot – az űrkutatásért felelős miniszter az idióta Palmer. Cid arról is tesz említést, hogy a rakéta kilövésének az elmaradása Sherának köszönhető. Cid egyetlen reménye abban van, hogy Rufus nemsokára a városba látogat, így esély kínálkozik meggyőzni őt az űrprogram újraindítására. Menjünk vissza Cid és Shera házába, ahol beszéljünk Sherával. Itt megtudjuk, hogy Cidnek minden vágya az űrrepülés volt, ám – Cid szerint – Shera hibájából a kilövés meghiúsult. Igaz, így mentette meg Sherát Cid. A mesélés végeztével Cid is megérkezik, majd Palmer is betoppan. Cid otthagy minket, hogy beszéljen Rufus-szal – menjünk utána. Itt megtudjuk, hogy Rufus és csapata követi Sephiroth-ot, ám most rossz felé tévedtek, és szükségük van a Tiny Bronco-ra. Persze Cid nem akarja odaadni, mert elvették tőle az űrrepülést, a Highwind (emlékeztek Junonra) nevű repülőt, és most a Tiny Bronco-ra fáj a foguk. A házban menjünk a repülőhöz, ahol Palmer vizsgálódik. Rövid beszélgetés után meg kell küzdenünk vele. Nem lesz túl nehéz legyőzni, minden a jó summon és magic matériákon múlik. Végül elvihetjük a repcsit és menet közben Cid is csatlakozik. A Shinra katonák tüzet nyitnak a Tiny Bronco-ra, ezért kényszerleszállást kell végrehajtanunk a vízen. Innentől kezdve a Tiny Bronco-t úgy használhatjuk, mint egy hajót, a sekély vizeken és folyókon át hajózhatunk vele – ezért ez a legjobb közlekedési eszköz eddig. Cid is csatlakozik hozzánk és elmondja, hogy Sephiroth Temple of the Ancients (az Ancients-ek Templomába) ment. Így Cloud elhatározza, hogy meg kell találni ezt a templomot. Ám most álljunk meg egy pillanatra, mivel van itt egy félig-meddig titkos dolog, amit meg kellene csinálni. Cid egyébként a játék második legerősebb embere.

WUTAI

Ezt a részt, amit most leírok nem muszáj megcsinálni, de mindenképpen érdemes, mert olyan felszereléseket és cuccokat szerezhetünk, amik a továbbjutást nagy részben megkönnyítik, és a játék végére is hatással vannak egy kis mértékben! Ezért ezt a részt is csináljuk csak meg, és addig ne is menjetek tovább! Szóval az immár hajóvá avanzsált Tiny Bronco-val a világ nyugati részén fekvő kontinens közelében landoltunk. Itt szálljunk partra és induljunk északra. Hamarosan Yuffie jön elő és megtudjuk, hogy ez a szülőföldje. Időközben néhány Shinra katona érkezik, Yuffie elmenekül, nekünk pedig meg kell küzdeni a katonákkal. Már harc közben is érezhetjük, hogy valami hiányzik, ám győzelem után már láthatjuk is, hogy mi az. Yuffie ugyanis ellopta az ÖSSZES matériánkat és elmenekült északra egy WUTAI nevű helyre. Menjünk tehát utána, hogy visszaszerezzük a matériákat. Menjünk át a hidakon és tartsuk az irányt észak felé egészen addig, amíg el nem érjük Wutai-t. Itt van Yuffie is, csak elszökik előlünk. A házakba még ne menjünk be, hanem az állásmentő helytől balra forduljunk. Itt van egy pagoda, a jobb oldalon pedig egy ház, ahova menjünk be. Az egyik szobában van egy ember, aki éppen fekszik. Vele beszéljünk háromszor, négyszer. Először tagadja, hogy ismeri Yuffie-t, ám hamarosan kiderül, hogy ő GODO Yuffie apja. Yuffie is előjön és vitába keveredik

apjával, aki elkergeti. Ha végeztünk, még mielőtt kimennénk, van itt egy titkos átjáró – nézzük jó alaposan a falat. Menjünk vissza a városkába és nézzünk szét. A fogadóban megtaláljuk a Turks csapatot, akiket ideküldtek vakációzni. Elena mondjuk belénk köt, de Rude és Reno lecsillapítja, tehát most nem kell velük harcolni. A fegyverboltban van egy láda, amit nyissunk ki – benne van az MP Absorb matéria – ám Yuffie ezt is elrabolja tőlünk. A város bejáratánál van egy ház, benne egy öregemberrel és az unokájával. Van itt egy paraván is, amit vizsgáljunk meg – e mögött Yuffie rejtőzik, ám rögtön elmenekül. Menjünk a fogadóhoz, itt van egy óriási köcsög. Nézzük csak egy darabig, mintha mozogna. Vizsgáljuk meg, mivel Yuffie van benne. Miközben a többiek lezárják a menekülési útvonalakat, üssünk bele néhányat, mire Yuffie hamarosan előugrik és sikerül elkapni. Ő megígéri, hogy visszaadja a matériákat, ám először menjünk a házába. Miután elhagytuk a helyet Shinra katonák érkeznek a Turks csapathoz. Ők éppen parancsot hoztak a Shinrától, miszerint vissza kell térniük dolgozni. Turks-öket azonban nem lehet ugráltatni, és fütyülnek a parancsra. A katonák mérgesen távoznak, majd Elena is, mivel ő nem akar ellenkezni a Shinrával, ezért követi a parancsot. Időközben megérkeztünk Yuffie házába, ahol Yuffie szívszorító történetet ad elő Wutai tragédiájáról, a háborúról, amit a Shinrával vívott és elvesztett Wutai. A történet végén Yuffie azt mondja, hogyha vissza akarjuk kapni a matériákat, húzzuk meg a jobb oldali kart – ezt tegyük meg. Egy hatalmas ketrec foglyul ejti barátainkat. Igen, Yuffie újra átvert minket és elmenekült. Szabadítsuk ki a barátainkat és menjünk a pagodához – a pagodába még nem lehet bemenni. Forduljunk balra és kongassuk meg a gongot fent. Erre alul kinyílik egy ajtó – menjünk tehát ott be. Megtaláljuk Yuffie-t egy régi ismerős, Don Corneo társaságában, aki éppen elrabolja Yuffie-t, sőt Elenát is! Kövessük Corneo-t, ám néhány Shinra katona megtámad minket. Kiérve a házból a Rude és Reno Elenát keresi – beszéljünk velük. Most történelmi pillanat következik, átmenetileg kibékülünk a Turks-ökkel – sajnos ez csak átmeneti és üzleti alapú: ők segítenek megtalálni Yuffie-t, mi pedig segítünk megtalálni Elenát. Menjünk az állásmentő helytől északra a hegyekbe. Beszéljünk Rude-dal és Reno-val is, majd kutassuk át a hegységet – közben beszéljünk Turks-ökkel. Az egyik barlangban egy hatalmas tűz lobog, ide később a 2. CD-n kell visszajönni. Végül is megtaláljuk Yuffie-t és Elenát, akik a kőarc oldalán lógnak lefelé, és Corneo arra készül, hogy végezzen velük. Szerencsére időben érkezünk, ám Corneo ránk szabadítja testőrét, egy madárszerű szörnyet. A matériák nélkül csak támadni tudjuk, a jó fejlett limitek, illetve a sűrű feltámasztás sokat segíthet a győzelemben. Végül Rude és Reno végez Corneo-val, és Reno-nak köszönhetően nem kell megküzdenünk a Turks-ökkel. Yuffie a házában végre visszaadja a matériákat, majd újra csatlakozik hozzánk. A világtérképre kerülünk, ám még menjünk vissza Wutai-ba – ha nincs Yuffie a csapatunkba rakjuk be. Az egyik ház tele van macskákkal, itt végre felmehetünk a lépcsőn az emeletre, ahol felvehetjük a HP Absorb matériát. Menjünk a fegyverboltba és vásároljunk be – vegyünk Aeris-nak fegyvert és karpáncélt!! Ha végeztünk, turbozzuk fel Yuffie-t, ahogy csak lehet és menjünk a pagodába. Ide csak helyi Wutai lakosok léphetnek be. A feladat egyszerű: el kell verni a pagoda mind az öt ellenfelét – természetesen sorban. A nehézségét az adja a dolognak, hogy csak egyedül Yuffie-val kell harcolni. Ha fejlettek a limitjei és sok X-Potionunk van – kint a világtérképen harccal lehet szerezni – valamint a matériák is fejlettek, nem lehet gond. Szerintem csak az Odin-t adjuk oda piros matériákból, illetve párosítsuk a fegyverében az Added Effect-et és a Poison-t, e mellé pedig rakjuk a Counter Attack matériát. Ne felejtsük el a HP Plus matériákat sem. Az első négy ellenfél még könnyű lesz, ám az ötödik, Yuffie apja Godo már nem. Legyünk bevédve kicsinyítés ellen, és nem árt, ha türelmesek vagyunk – 10 000 HP-ja lesz! (Ha kikapunk aludjunk a városban.) Ha legyőztük, megkapjuk Yuffie négyes limitjét (All Creation, a játék vége felé a 3-2 többet, ötször többet sebez nála) és a legfontosabbat, a LEVIATHAN matériát, ami kb. olyan erős, mint az Odin. Ha végeztünk Wutaiban, menjünk ki a világtérképre, és meg se álljunk a Tiny Bronco-ig.

TEMPLE OF THE ANCIENTS

Miután kiértünk Wutaiból és visszamentünk a Tiny Bronco-hoz, nem ártana megtalálni az ősök templomát. Ezelőtt azonban menjünk északra a Bone Village nevű helyre – nézzétek meg az előző számban a térképet. Menjetek be az erdőbe és kutassátok át a bal oldalt – először menjetek egy képernyővel feljebb, ahol repked valami piros lepke(?). Ezt kapjuk el, a jutalmunk a Kjata summon matéria.

Tekerjünk Aeris 4-es limitjének megtalálási helyére, azaz a Gold Saucer-től délre fekvő kis házba. Beszélgessünk el a templomról az emberrel. őszerinte ez a templomos mese csak egy legenda, és ha létezik is, csak egy kulccsal, a Key Stone-nal mehetünk be, ami Dio-nál, azaz Gold Saucer tulajdonosánál van. Vegyük az irányt Gold Saucer-be, egészen a Battle Arenáig, majd ott jobbra Dio szobájába. Vizsgáljuk meg a követ, amit Dio csak akkor ad oda, ha szórakoztatjuk egy kicsit. A Battle Arenában kell harcolnunk, és le kell verni mindenkit. Ha nem sikerül, akkor is megkapjuk a Key Stone-t, ám ha győzünk, kapunk egy Protect Vest-et és Choco Feather-t. A dolog után próbáljunk kimenni Gold Saucer-ből, ám mivel a felvonó meghibásodott, ezért itt kell éjszakáznunk. Szerencsére Cait Shit ismer valakit a helyi hotelből, így ott kötünk ki. Itt hamarosan Cloud felvilágosítja a többieket arról, mi is folyik itt – a többiek, akik később csatlakoztak (Cait Shit, Vincent, Cid) kérik meg erre Cloud-ot. A történet jelenlegi állása szerint Sephiroth meg akarja találni a templomot, hogy felvegye a Fekete Matériát – ám, hogy ez mire jó, azt még nem tudni. Valami lehet a fekete csuklyásokkal is – Hojo nem tudni mit művelt velük. Végül mindenki nyugovóra tér. Most jön a randevú Aeris-szal, vagy a többiekkel – lásd. előző számainkat. A randi végén összefutunk Cait Shittel, akinél ott van a Key Stone. Mikor észrevesz minket elmenekül, kövessük tehát őt. Végül a macska odaadja a kulcsot Tseng-nek. Kiderült tehát ki az áruló. Cait Sith kéri, hogy felejtsük el amit tett, de az árulást megbocsájthatatlan. Mint kiderül, Caif Sith igazi, emberi teste Midgar-ban van, ezt a robot Mog/Macska testet onnan irányítja. Mivel Cloud ott akarja hagyni Cait Sith-et, ezért a macsi túszul ejti Marlene-t, hogy Cloud-dal és a többiekkel maradhasson. Innentől nekünk fog kémkedni a Shinrától. Másnap elindulunk a templomba, ezúttal Aeris is velünk fog tartani. Szereljük fel felszerelésekkel – ugye vettetek neki Wutaiban – és válasszuk ki a harmadik emberünket. A templom egy piramis alakú épület, ami a világtérkép déli részén, egy szigeten található. Hajózzunk ide és menjünk be. A bejáratnál Tseng fogad minket, akit Sephiroth megsebesített – ő tehát már belépett a szentélybe. Tseng odaadja a kulcsot, így mi is bemehetünk a templomba. Egy kilátástalan labirintusba kerülünk, ám csüggedni nem kell. Szépen kutassuk át a helyet, majd kövessük a kis kalapos emberkét – persze ha már kinyitottuk a ládákat és felvettük a cuccokat. Mindig jól nézzünk körül, hova lehet fölmászni és elmenni. Ha sikerült megtalálni az emberkét, hamarosan egy folyosóhoz jutunk néhány hatalmas felénk guruló kővel. Ezeket cselezzük ki, és menjünk végig a folyosón. Sétáljunk vissza a tavacskához, ahol Aeris megpróbál beszélni a Bolygóval. A Bolygó fél, mivel Sephiroth is itt van és bármire képes. Végignézhetjük azt is, ahogy Elena és Tseng beszélgetnek, és azt is, amikor Sephiroth megsebesíti Tseng-et. Itt van egy matéria is, a Morph, amivel tárgyakká változtathatjuk a szörnyeket. Menjünk az emberkéhez és mentsünk állást. Továbblépve egy óriási órához jutunk. Állítsuk manuálisra a mutatók forgását, és a Körrel tekerjük a mutatókat abban a szobába, ahova menni akarunk. Az X-szel megállíthatjuk a folyamatot. A továbbvezető út a VI-nál van, ám előtte vizsgáljuk át a többi szám alatti szobákat, mivel értékes felszereléseket szerezhetünk. Agy újabb Ancient kezd el rohangálni az ajtók között, a feladat az, hogy elkapjuk. Ha ez sikerül, mentsünk állást és menjünk be a tovább vezető úton. Itt van egy óriási falfestmény. Miután Sephiroth elrepül, vizsgáljuk meg a Fekete Matériát. Hamarosan kiderül, hogy a Fekete Matériával Sephiroth egy óriási Meteort akar megidézni, amivel megsebezheti a bolygót. A sebesülést a halott emberek, állatok, növények lelkei (Lifestream, vagy Mako) gyógyítja be. Sephiroth meg akarja szerezni az összes energiát, így istenné válhat és egyesülhet Bolygóval. Ám ez az emberiség, és minden élő létforma végét jelenteni. Egyébként Cloud-dal már megint valami baj van. A templom hamarosan rázkódni kezd, és meg kell küzdeni egy sárkánnyal. Tűz és Gravity varázslatot ne használjunk ellene, mivel azok gyógyítják. A limiteket és a Leviathan, Odin matériákat nem szereti. Ha legyőztük felvehetjük a Bahamut Matériát – az egyik legjobb summon. Vizsgáljuk meg a Fekete Materiát, ám felvenni nem lehet, mivel a templom furcsán viselkedik. Ha valaki felvenné a templommal együtt elpusztulna – így akarták az Ancients-ek meggátolni, hogy valaki elvigye innen. Ekkor Cait Shith hív fel minket telefonon – már ha nincs a csapatunkban – és közli, hogy menjünk a kijárathoz. Sétáljunk vissza át az órán a tizenketteshez. Az ajtónál egy óriási szörny támad ránk. Cloud limit-je (Climhazard), illetve a frissen szerzett Bahamut matéria és a többi jó summon (Odin, Leviathan) matéria jól tudja sebezni. Miután kinyírtuk, Cait Shit elvállalja, hogy feláldozza magát a Fekete Matéria megszerzéséért. Cait Sith odaugrál a Fekete Matériához és felveszi azt, ezzel elpusztítja magát és a templomot. Cait Shit-et ne féltsük, hisz ne feledjük, hogy ő csak egy robot! Vegyük fel a Materiát, ám ekkor Cloud, Sephiroth hipnotikus hatása alatt oda adja a materiát neki, hiába ellenkezik – vajon mi a baj Cloud-dal!? Ezután Cloud Aeris-ra támad és megpróbálja megölni, ám harmadiknak beválasztott emberünk leüti Cloud-ot. Időközben megérkezik Cait Shit 2 is.

BONE VILLAGE

Cloud – az Aeris-es álom után – Gongagában ébred, Barret és Tifa társaságában. Cloud nem emlékszik arra amit tett, és nem is tudja feldolgozni, nem beszélve arról, hogy fél az igazságtól. Mint kiderül Sephiroth azért keresi az Ígéret Földjét, mivel a Fekete Matériát csak ott tudja használni. Meg kell találni Aeris-t, mivel Cloud álmában a lány ígéretet tett, hogy megállítja Sephiroth-ot. Mivel Cloud a Sleeping Forest-ben (Alvó Erdő) látta Aeris-t, ezért mos menjünk oda, azaz Bone Village-be. Kérdezzük ki a falubelieket, akik szerint az erdőn csak egy Lunar Harp nevű cuccal mehetünk át, ezt pedig egy különös ásatási módszerrel kell megszerezni. Embereket állíthatunk fel, majd robbanthatunk egyet. Amelyik irányba néznek az ürgék, ott van a Lunar Harp. Szóval válasszuk a Lunar Harp opciót – azt akarjuk megtalálni – és vezényeljünk ki három munkást. Robbantsunk és a három ember amerre néz, arra lesz a keresett felszerelés – a emberek "nézésének" közös metszéspontjában rendeljük el a kutatást. Ha megvan a Lunar Harp, akkor később még végezhetünk ásatásokat és találhatunk egy pár értékes tárgyat (pl. Midgar kulcsa, a játékban elhagyott cuccok stb.). Ha megvan a Lunar Harp menjünk be az erdőbe, amelyen most már gond nélkül átmehetünk. Egy fehéres sziklákkal ellátott helyre kerülünk ahol felül a dobozból egy Water Ring-et szedhetünk ki, ezt tegyük is fel valakinek – mondjuk Cloud-nak. A világtérképre kerülünk – folytassuk az utat felfelé.

AZ ANCIETS-EK ELFELEJTETT VÁROSA

Az ősök városában először balra menjünk és vizsgáljuk át a terepet. Mentsünk állást és nyissuk ki a dobozokat – ahonnan az Aurora Armlet-et vettük fel, oda még vissza kell jönni a 2-es CD-n. Irány vissza a város bejáratához, most menjünk középre. Itt rövid járkálás után egy csigalépcsőhöz jutunk, ami a Comet Matériához visz – marha jó zöld matéria. Ha be van kapcsolva a kijelző láthatjuk, hogy le lehetne ide menni, de ez még nem lehetséges. Szaladjunk vissza a város bejáratához és válasszuk a jobb oldalt. Itt két épületbe mehetünk be, és egy csomó tárgyat találhatunk. Mivel továbbmenni nem lehet, menjünk be a felső épületbe és aludjunk egyet. Éjszaka ébredünk. Most már visszamehetünk a csigalépcsős szobába, ahol megnyílt a tovább vezető út. Egy gyönyörű szép kristályvárosba kerülünk, ez az Anciets-ek fővárosa. Szaladjunk le a lépcsőn és mentsünk állást. Ugráljunk a kis platformokra, ahol is hamarosan meglátjuk Aeris-t. Menjünk oda hozzá. Cloud-dal azonban megint történik valami, mivel előkapja a kardját és már-már lesújtana Aeris-ra, amikor a többiek – két velünk lévő barát – megállítja (nyomogassátok a Kört). Amit azonban Cloud nem tudott megtenni, azt Sephiroth megteszi. Előjön szinte a semmiből és egy határozott mozdulattal átszúrja az óriási kardjával a védtelen Aeris-t. A lány holtan esik össze és hajában lévő Fehér Matéria (White Materia) beleesik a vízbe. Ám még ez sem elég Sephiroth-nak ugyanis még egy Jenova főellenséget is le kell győzni. Ha felraktátok valakinek a Water Ring-et, akkor a legerősebb támadásával nem sebezni, hanem gyógyítani fog, így gyerekjáték lesz elintézni. Ezután végignézhetjük Aeris gyönyörű temetését.

Egy valamit tudatosítok, Aeris meghalt. Nem lehet feltámasztani, feléleszteni, de még csak látni sem. Semmilyen mód nincs arra, hogy kód nélkül visszahelyezzük a csapatba, a (Xplorer) kóddal történő játékot pedig a Final Fantasy VII meggyalázásának tartom. Szóval az 1-es CD végére értünk, izzítsátok a 2-es CD-t mivel a következő hónapban jön a folytatás!

Veres Miki

ter-től Dio levelét. Ebben bocsánatot kér a félreértésekért, és kárpótlásul egy terepjárót ad ajándékba. Ezzel átmehetünk a sivatagokon és a folyókon – ez utóbbin csak a megadott helyeken. Dio még azt is leírja, hogy Sephiroth délre tartott egy GONGAGA nevű helyre.

GONGAGA

Mielőtt Gongagába indulnánk, Gold Saucer-től délre van egy házikó, ezt keressük meg. Most még nincs jelentősége, de jegyezzük meg hol van, mert később vissza kell jönni ide. Autózzunk át a sivatagon és a folyón. Délen az erdőben van egy romos város, ez Gongaga. Ahogy belépünk régi "barátainkkal" találkozunk a Turks-ök személyében. Reno és Rude éppen arról cseverésznek, hogy melyik lány tetszik nekik. Őket Elena zavarja meg, aki felhívja a figyelmüket, hogy Cloud hallgatózik. Egy újabb összecsapás jön velük, ami ha sokat gyógyítunk, és használjuk a legjobb varázslatainkat és Summon támadásainkat, nem lesz nehéz. A győzelem után barátaink elgondolkoznak, hogy a Turks csapat, illetve a Shinra honnan tudhatta, hogy Gongagába megyünk. A megoldás egyszerű, egy áruló van közöttünk – de vajon ki lehet az!? Menjünk a felső ösvényen. Egy romos reaktorhoz jutunk, ahol hamarosan Tseng és Scarlet érkezik, akik fecsegnek valami nagyon erős fegyverről, majd elmennek. Scarlet azonban elhelyez valamit a romok között. Ezt a helyet vizsgáljuk át – megkapjuk a TITAN matériát. Menjünk ki az ösvényhez. Ha a városban akarunk valami érdekeset látni, válasszuk be a csapatba Tifát és Aeris-t és úgy menjünk be a városba. Itt a városlakóktól megtudhatjuk, hogy évekkel ezelőtt egy robbanás volt a reaktorban és sok ember meghalt. Az egyik házba belépve ráakadunk egy házaspárra akik a 10 éve elveszett fiukat keresik, az ő neve ZACK. Ő ugyanolyan első osztályos katona volt mint Cloud, ám főhősünk semmit nem tud róla. Aeris és Tifa azonban elég furcsán viselkedik, miután otthagytak minket menjünk és beszéljünk velük. Aeris-tól megtudjuk, hogy Zack volt az első szerelme, ám 5 éve eltűnt és nem hallott róla. Tifának is ismerős Zack, de nem tudja, hogy hol hallott róla. Ha végeztünk Gongagában menjünk ki a térképre. Apropó, ha esetleg nem vettük fel Yuffie-t ebben az erdőben ami Gongaga közelében van, még megtehetjük – ugyanúgy mint amit előzőleg írtam.

COSMO CANYON

Vegyük nyugatra az irányt majd ha elértük a folyót északra. Autózzunk fel a hegyen és itt találunk egy várost. Ha elmegyünk mellette az autó defektet kap, így mindenképpen be kell mennünk. Ezt a helyet COSMO CANYON-nak hívják, és rövidesen kiderül, hogy Red XIII szülőfaluja. Red XIII igazi neve NANAKI – végre ez is kiderült. Hamarosan beengednek minket. Először kövessük barátainkat – itt Red XIII elmondja, hogy az anyja évekkel ezelőtt meghalt, mikor a falut megtámadta egy GI nevű szörny, az apja gyáva volt és inkább elmenekült. Ezután menjünk a szállodába. Nézzünk szét a városban – az egyikhelyen van egy kötél kifeszítve, ahova nem lehet bemenni, ide a 2-es CD-n jöjjünk vissza. Másnap látogassuk meg Red XIII-mat, aki éppen a nagyapjával, BUGENHAGEN-nel beszél. Bugenhagen megígéri, hogy megmutatja a fantasztikus obszervatóriumát. Ehhez válasszuk ki a csapatunkat (beszéljünk velük) és menjünk be hozzá. Itt most elmagyarázza, hogy is működik a bolygó, és mi is az a Mako energia. Minden embernek, állatnak és növénynek a lelke mikor meghal, egy közös megfoghatatlan anyaggá, a LIFESTREAM-mé alakul. A bolygó, amin az emberek élnek olyan, mintha élne, beszél gondolkodik, és érzi ha veszélyben van – most is fenyegeti valami, méghozzá Sephiroth. Ha a Lifestream, azaz az élőlények lelkei a föld alatt található, mondhatnánk azt is, hogy ez a Bolygó vére. A Shinra a reaktorival ezt szivattyúzza ki, és alakítja át Mako-vá. Ha a Bolygóról eltűnik a Mako, akkor azt hiszem, elég szemléletesen megmutatja Bugenhagen, hogy mi történik. Egyszóval a bolygónak vége, ha eltűnik a Mako, hisz ebből születnek újjá – reinkarnálódnak – az emberek, állatok, növények. A lecke után menjünk a város közepén égő tűzhöz, ahol beszélgessünk el csapattagjainkkal. Bugenhagen jelenik meg, és meg akar valamit mutatni Red XIII-nak. Válasszunk egy embert és kövessük Bugenhagen-t. Ő megnyitja a titkos barlangba vezető utat – ez a Gi barlangja. Bent kutassuk át a lyukakat és nyomjuk meg a gombokat – így nyílik meg a továbbvezető út. Az olajban ne akarjunk futni, mert elcsúszunk. Először vizsgáljuk át a barlang déli részét, ahol megtaláljuk az Added Effect matériát. Kutassuk át a barlangot. A felső részében lehet továbbmenni. Rövidesen eljutunk a Gi-hez. Az ő lelke nem jutott vissza a Lifestream-be, ezért most mint egy szellem kísért. Meg is kell vele küzdeni, de egy trükkel el lehet intézni: nyomjunk rá egy X-Potion-t – ekkor rögtön meghal. Menjünk át a kapunk és vegyük fel a matériát. Bent kiderül, hogy az aki meggátolta, hogy a Gi megtámadja Cosmo Canyon-t, az Red XIII apja, SETO volt. Tehát ő nem gyáva volt, hanem egy bátor harcos, aki nélkül Cosmo Canyon elpusztult volna. Sajnos a Gi mérgező nyilai és lándzsái miatt örökre kővé változott Seto. A megható jelenet után újra a tűz köré kerülünk. Válasszuk ki a csapatunkat, és próbáljuk elhagyni a várost. Ekkor Red XIII jelenik meg és újra csatlakozik hozzánk, és terveivel ellentétben nem marad Cosmo Canyon-ban. Még mielőtt elhagynánk Cosmo Canyon-t, menjünk vissza az emeletre, oda, ahol a pult előtt egy fiú fekszik. Beszéljünk vele háromszor, ezután vehetünk tőle HP és MP Plus matériákat – mindenképpen vegyünk tőle néhányat! Ha nincs pénzünk gyűjtsünk. Menjünk tehát ki a világtérképre, ahol már vár ránk a megjavított terepjáró.

NIBELHEIM NEM PUSZTULT EL!

Induljunk el északra át a folyón. Egy hatalmas nagy hegységhez érünk egy kis várossal. Belépve meglepődve tapasztalhatjuk, hogy Nibelheim az. Nyoma sincs a Colud által említett tűzvésznek – ha Tifa a csapatunkban van ő is meglepődik. Cloud barátai kérdőre is vonják, ám ő sem talál magyarázatot, hogyan is maradt meg a város. Nézzünk szét egy kicsit a városban és kérdezősködjünk. Mint láthatjuk, Cloud-ot és Tifát senki sem ismeri, még csak nem is hallottak róla. Az öt évvel ezelőtti tűzvészt is letagadják. Itt valami nincs rendben, ám nincs mit tenni, arra, hogy kiderüljön az igazság, és megtudjuk mi is folyik itt, még várnunk kell. Vannak a városban fekete csuklyás fickók, akik mind egy-egy számmal rendelkeznek. A személyiségüket is homály fedi, ám ha beszélünk velük, értékes cuccokat adnak – emlékeztek, Midgarban is volt egy ember, akinek volt egy száma és nagyon rosszul volt. A fekete csuklyásoktól megtudjuk, hogy Sephiroth a Shinra szállóban van – menjünk tehát oda. Még mielőtt lemennénk a könyvtárba, álljunk meg egy pillanatra, mivel itt lehet felvenni a második – utolsó – titkos szereplőt, VINCENT-et. A második emeleten jobbra van egy széf, amit ki kell nyitni. A számok a házban vannak elrejtve, de az egyszerűség kedvéért elárulom a kombinációt: jobbra 36, balra 10, jobbra 59, jobbra 97. Nagyon gyorsan és pontosan, azaz mindig pontosan a megadott számokra álljunk rá. Ezalatt azt értem, hogy ha mondjuk jobbra 36 van megadva, akkor ne 37-ről lépjünk 36-ra mert az már balra iránynak számít, és nem nyílik ki a széf – egyébként gyerekjáték kinyitni. Ha sikerült négy dolgot találhatunk. Az első és legkellemetlenebb egy főellenség. Elégé változó, hogy nehéz vagy könnyű legyőzni, mivel harc közben átváltozik és különböző formákat vesz fel – mindig mást és mást. Általában a Poison mindig bejön ellene, ám néha olyan alakot vesz fel, hogy nem érdemes varázslatot használni ellene. Valamikor egy ütésből meg tud ölni, valamikor nagyon egyszerű legyőzni. Ha sikerült megölni megkapjuk a másik három jóval kellemesebb dolgot. Az egyik rögtön Red XIII 4-es limitje (Cosmo Memory), a másik az egyik legerősebb summon matéria az ODIN. A harmadik a széfben lesz, egy kulcs az alagsorban lévő ajtóhoz, a könyvtár mellett. Itt találunk egy koporsót, amit vizsgáljunk meg, mivel valaki dumál belőle. Hamarosan lerepül a fedele és előjön Vincent. Adjuk meg neki a kettes választ és mint megtudjuk tőle ő egy ex-Turk, és valamikor régen a Shinrát szolgálta, ám most már nincs kapcsolata velük, mivel évek óta itt alszik. Elmondása szerint ismeri Sephiroth-ot és tudja mi történt vele – mivel épp itt volt, mikor felégette Nibelheim-et. Vincent említ egy nőt is, akinek LUCRECIA a neve, ő az, aki megszülte Sephiroth-ot. Jenova az anyja, de Lucrecia szülte meg – sőt még Professzor Gast-ot is ismeri. Miután visszabújt a koporsóba zargassuk még egy kicsit, és újra adjuk meg a kettes választ. Ezután induljunk kifelé az alagsorból, mielőtt kiérnénk, Vincent megjelenik és csatlakozik hozzánk azzal a határozott céllal, hogy megtalálja Lucreciát és Hojo-t. Vincent a legerősebb embere a játéknak, melyet főleg elképesztő limitjeinek köszönhet. A játék második feléig, kb. addig, amíg Cloudnak és másik csapattársunknak ki nem fejlődik a 4-es limitje, mindenképpen érdemes a csapatban tartani. Ám utána, ha megvannak a 4-es limitek, jobban járunk, ha lecseréljük, mert elavul – de addig is a legjobb ember Vincent. Menjünk tehát a könyvtárba, ahol beszéljünk Sephiroth-tal, aki egy matériával ajándékoz meg minket. Ezután elrepül és azt mondja, hogy menjünk a hegyekbe. Tegyük tehát amit mond és menjünk oda. Szépen vizsgáljuk át a hegyeket és a barlangokat. Egy kevés mászkálás után néhány csőhöz jutunk, amibe egyelőre ne menjünk bele, hanem eresszük le létrát lent. Most már bemehetünk a csövekbe. Mentsünk és menjünk a főellenséghez. Ellene ne használjunk tűz támadásokat (pl. Ifrit, Fire stb.), illetve Vincent limitjét – ez utóbbi baromi erős, ám ez ellen az ellenfél ellen ne használjuk, mert nem sebzi, hanem gyógyítja. Ha legyőztük felvehetjük a Counter Attack matériát, amivel automatikusan visszatámadhatunk arra az ellenfélre, aki megtámadott – feltétlenül rakjuk fel valakinek. A barlangból kiérve hamarosan a hegységből is kitalálunk.

ROCKET TOWN

Induljunk el északra egészen egy városig, melynek jellegzetessége, hogy egy rakéta található a közepén. Beszéljünk mindenkivel és menjünk be a házakba. Az egyik házból kimehetünk az udvarra, ahol egy repülőgép, a TINY BRONCO áll. Hamarosan megjelenik SHERA a ház tulajdonosa, aki elmondja, hogy ha a repülőre vagyunk kíváncsiak, menjünk a rakétába a Kapitányhoz. Rakétában hamarosan megtaláljuk a kapitányt, akit CID-nek hívnak. Cid-et kérdezzük ki. Ő elmondja, hogy régen a Shinra fegyvereket szállító vállalat volt, és érdekelte az űrkutatás, a rakétatechnika. Ám felfedezték a Mako-t, és a Shinra leállította a űrprogramot – az űrkutatásért felelős miniszter az idióta Palmer. Cid arról is tesz említést, hogy a rakéta kilövésének az elmaradása Sherának köszönhető. Cid egyetlen reménye abban van, hogy Rufus nemsokára a városba látogat, így esély kínálkozik meggyőzni őt az űrprogram újraindítására. Menjünk vissza Cid és Shera házába, ahol beszéljünk Sherával. Itt megtudjuk, hogy Cidnek minden vágya az űrrepülés volt, ám – Cid szerint – Shera hibájából a kilövés meghiúsult. Igaz, így mentette meg Sherát Cid. A mesélés végeztével Cid is megérkezik, majd Palmer is betoppan. Cid otthagy minket, hogy beszéljen Rufus-szal – menjünk utána. Itt megtudjuk, hogy Rufus és csapata követi Sephiroth-ot, ám most rossz felé tévedtek, és szükségük van a Tiny Bronco-ra. Persze Cid nem akarja odaadni, mert elvették tőle az űrrepülést, a Highwind (emlékeztek Junonra) nevű repülőt, és most a Tiny Bronco-ra fáj a foguk. A házban menjünk a repülőhöz, ahol Palmer vizsgálódik. Rövid beszélgetés után meg kell küzdenünk vele. Nem lesz túl nehéz legyőzni, minden a jó summon és magic matériákon múlik. Végül elvihetjük a repcsit és menet közben Cid is csatlakozik. A Shinra katonák tüzet nyitnak a Tiny Bronco-ra, ezért kényszerleszállást kell végrehajtanunk a vízen. Innentől kezdve a Tiny Bronco-t úgy használhatjuk, mint egy hajót, a sekély vizeken és folyókon át hajózhatunk vele – ezért ez a legjobb közlekedési eszköz eddig. Cid is csatlakozik hozzánk és elmondja, hogy Sephiroth Temple of the Ancients (az Ancients-ek Templomába) ment. Így Cloud elhatározza, hogy meg kell találni ezt a templomot. Ám most álljunk meg egy pillanatra, mivel van itt egy félig-meddig titkos dolog, amit meg kellene csinálni. Cid egyébként a játék második legerősebb embere.

WUTAI

Ezt a részt, amit most leírok nem muszáj megcsinálni, de mindenképpen érdemes, mert olyan felszereléseket és cuccokat szerezhetünk, amik a továbbjutást nagy részben megkönnyítik, és a játék végére is hatással vannak egy kis mértékben! Ezért ezt a részt is csináljuk csak meg, és addig ne is menjetek tovább! Szóval az immár hajóvá avanzsált Tiny Bronco-val a világ nyugati részén fekvő kontinens közelében landoltunk. Itt szálljunk partra és induljunk északra. Hamarosan Yuffie jön elő és megtudjuk, hogy ez a szülőföldje. Időközben néhány Shinra katona érkezik, Yuffie elmenekül, nekünk pedig meg kell küzdeni a katonákkal. Már harc közben is érezhetjük, hogy valami hiányzik, ám győzelem után már láthatjuk is, hogy mi az. Yuffie ugyanis ellopta az ÖSSZES matériánkat és elmenekült északra egy WUTAI nevű helyre. Menjünk tehát utána, hogy visszaszerezzük a matériákat. Menjünk át a hidakon és tartsuk az irányt észak felé egészen addig, amíg el nem érjük Wutai-t. Itt van Yuffie is, csak elszökik elölünk. A házakba még ne menjünk be, hanem az állásmentő helytől balra forduljunk. Itt van egy pagoda, a jobb oldalon pedig egy ház, ahova menjünk be. Az egyik szobában van egy ember, aki éppen fekszik. Vele beszéljünk háromszor, négyszer. Először tagadja, hogy ismeri Yuffie-t, ám hamarosan kiderül, hogy ő GODO Yuffie apja. Yuffie is előjön és vitába keveredik

apjával, aki elkergeti. Ha végeztünk, még mielőtt kimennénk, van itt egy titkos átjáró – nézzük jó alaposan a falat. Menjünk vissza a városkába és nézzünk szét. A fogadóban megtaláljuk a Turks csapatot, akiket ideküldtek vakációzni. Elena mondjuk belénk köt, de Rude és Reno lecsillapítja, tehát most nem kell velük harcolni. A fegyverboltban van egy láda, amit nyissunk ki – benne van az MP Absorb matéria – ám Yuffie ezt is elrabolja tőlünk. A város bejáratánál van egy ház, benne egy öregemberrel és az unokájával. Van itt egy paraván is, amit vizsgáljunk meg – e mögött Yuffie rejtőzik, ám rögtön elmenekül. Menjünk a fogadóhoz, itt van egy óriási köcsög. Nézzük csak egy darabig, mintha mozogna. Vizsgáljuk meg, mivel Yuffie van benne. Miközben a többiek lezárják a menekülési útvonalakat, üssünk bele néhányat, mire Yuffie hamarosan előugrik és sikerül elkapni. Ő megígéri, hogy visszaadja a matériákat, ám először menjünk a házába. Miután elhagytuk a helyet Shinra katonák érkeznek a Turks csapathoz. Ők éppen parancsot hoztak a Shinrától, miszerint vissza kell térniük dolgozni. Turks-öket azonban nem lehet ugráltatni, és fütyülnek a parancsra. A katonák mérgesen távoznak, majd Elena is, mivel ő nem akar ellenkezni a Shinrával, ezért követi a parancsot. Időközben megérkeztünk Yuffie házába, ahol Yuffie szívszorító történetet ad elő Wutai tragédiájáról, a háborúról, amit a Shinrával vívott és elvesztett Wutai. A történet végén Yuffie azt mondja, hogyha vissza akarjuk kapni a matériákat, húzzuk meg a jobb oldali kart – ezt tegyük meg. Egy hatalmas ketrec foglyul ejti barátainkat. Igen, Yuffie újra átvert minket és elmenekült. Szabadítsuk ki a barátainkat és menjünk a pagodához – a pagodába még nem lehet bemenni. Forduljunk balra és kongassuk meg a gongot fent. Erre alul kinyílik egy ajtó – menjünk tehát ott be. Megtaláljuk Yuffie-t egy régi ismerős, Don Corneo társaságában, aki éppen elrabolja Yuffie-t, sőt Elenát is! Kövessük Corneo-t, ám néhány Shinra katona megtámad minket. Kiérve a házból a Rude és Reno Elenát keresi – beszéljünk velük. Most történelmi pillanat következik, átmenetileg kibékülünk a Turks-ökkel – sajnos ez csak átmeneti és üzleti alapú: ők segítenek megtalálni Yuffie-t, mi pedig segítünk megtalálni Elenát. Menjünk az állásmentő helytől északra a hegyekbe. Beszéljünk Rude-dal és Reno-val is, majd kutassuk át a hegységet – közben beszéljünk Turks-ökkel. Az egyik barlangban egy hatalmas tűz lobog, ide később a 2. CD-n kell visszajönni. Végül is megtaláljuk Yuffie-t és Elenát, akik a kőarc oldalán lógnak lefelé, és Corneo arra készül, hogy végezzen velük. Szerencsére időben érkezünk, ám Corneo ránk szabadítja testőrét, egy madárszerű szörnyet. A matériák nélkül csak támadni tudjuk, a jó fejlett limitek, illetve a sűrű feltámasztás sokat segíthet a győzelemben. Végül Rude és Reno végez Corneo-val, és Reno-nak köszönhetően nem kell megküzdenünk a Turks-ökkel. Yuffie a házában végre visszaadja a matériákat, majd újra csatlakozik hozzánk. A világtérképre kerülünk, ám még menjünk vissza Wutai-ba – ha nincs Yuffie a csapatunkba rakjuk be. Az egyik ház tele van macskákkal, itt végre felmehetünk a lépcsőn az emeletre, ahol felvehetjük a HP Absorb matériát. Menjünk a fegyverboltba és vásároljunk be – vegyünk Aeris-nak fegyvert és karpáncélt!! Ha végeztünk, turbozzuk fel Yuffie-t, ahogy csak lehet és menjünk a pagodába. Ide csak helyi Wutai lakosok léphetnek be. A feladat egyszerű: el kell verni a pagoda mind az öt ellenfelét – természetesen sorban. A nehézségét az adja a dolognak, hogy csak egyedül Yuffie-val kell harcolni. Ha fejlettek a limitjei és sok X-Potionunk van – kint a világtérképen harccal lehet szerezni – valamint a matériák is fejlettek, nem lehet gond. Szerintem csak az Odin-t adjuk oda piros matériákból, illetve párosítsuk a fegyverében az Added Effect-et és a Poison-t, e mellé pedig rakjuk a Counter Attack matériát. Ne felejtsük el a HP Plus matériákat sem. Az első négy ellenfél még könnyű lesz, ám az ötödik, Yuffie apja Godo már nem. Legyünk bevédve kicsinyítés ellen, és nem árt, ha türelmesek vagyunk – 10 000 HP-ja lesz! (Ha kikapunk aludjunk a városban.) Ha legyőztük, megkapjuk Yuffie négyes limitjét (All Creation, a játék vége felé a 3-2 többet, ötször többet sebez nála) és a legfontosabbat, a LEVIATHAN matériát, ami kb. olyan erős, mint az Odin. Ha végeztünk Wutaiban, menjünk ki a világtérképre, és meg se álljunk a Tiny Bronco-ig.

TEMPLE OF THE ANCIENTS

Miután kiértünk Wutaiból és visszamentünk a Tiny Bronco-hoz, nem ártana megtalálni az ősök templomát. Ezelőtt azonban menjünk északra a Bone Village nevű helyre – nézzétek meg az előző számban a térképet. Menjetek be az erdőbe és kutassátok át a bal oldalt – először menjetek egy képernyővel feljebb, ahol repked valami piros lepke(?). Ezt kapjuk el, a jutalmunk a Kjata summon matéria.

Tekerjünk Aeris 4-es limitjének megtalálási helyére, azaz a Gold Saucer-től délre fekvő kis házba. Beszélgessünk el a templomról az emberrel. őszerinte ez a templomos mese csak egy legenda, és ha létezik is, csak egy kulccsal, a Key Stone-nal mehetünk be, ami Dio-nál, azaz Gold Saucer tulajdonosánál van. Vegyük az irányt Gold Saucer-be, egészen a Battle Arenáig, majd ott jobbra Dio szobájába. Vizsgáljuk meg a követ, amit Dio csak akkor ad oda, ha szórakoztatjuk egy kicsit. A Battle Arenában kell harcolnunk, és le kell verni mindenkit. Ha nem sikerül, akkor is megkapjuk a Key Stone-t, ám ha győzünk, kapunk egy Protect Vest-et és Choco Feather-t. A dolog után próbáljunk kimenni Gold Saucer-ből, ám mivel a felvonó meghibásodott, ezért itt kell éjszakáznunk. Szerencsére Cait Shit ismer valakit a helyi hotelból, így ott kötünk ki. Itt hamarosan Cloud felvilágosítja a többieket arról, mi is folyik itt – a többiek, akik később csatlakoztak (Cait Shit, Vincent, Cid) kérik meg erre Cloud-ot. A történet jelenlegi állása szerint Sephiroth meg akarja találni a templomot, hogy felvegye a Fekete Matériát – ám, hogy ez mire jó, azt még nem tudni. Valami lehet a fekete csuklyásokkal is – Hojo nem tudni mit művelt velük. Végül mindenki nyugovóra tér. Most jön a randevú Aeris-szal, vagy a többiekkel – lásd. előző számainkat. A randi végén összefutunk Cait Shittel, akinél ott van a Key Stone. Mikor észrevesz minket elmenekül, kövessük tehát őt. Végül a macska odaadja a kulcsot Tseng-nek. Kiderült tehát ki az áruló. Cait Sith kéri, hogy felejtsük el amit tett, de az árulást megbocsájthatatlan. Mint kiderül, Cait Sith igazi, emberi teste Midgar-ban van, ezt a robot Mog/Macska testet onnan irányítja. Mivel Cloud ott akarja hagyni Cait Sith-et, ezért a macsi túszul ejti Marlene-t, hogy Cloud-dal és a többiekkel maradhasson. Innentől nekünk fog kémkedni a Shinrától. Másnap elindulunk a templomba, ezúttal Aeris is velünk fog tartani. Szereljük fel felszerelésekkel – ugye vettetek neki Wutaiban – és válasszuk ki a harmadik emberünket. A templom egy piramis alakú épület, ami a világtérkép déli részén, egy szigeten található. Hajózzunk ide és menjünk be. A bejáratnál Tseng fogad minket, akit Sephiroth megsebesített – ő tehát már belépett a szentélybe. Tseng odaadja a kulcsot, így mi is bemehetünk a templomba. Egy kilátástalan labirintusba kerülünk, ám csüggedni nem kell. Szépen kutassuk át a helyet, majd kövessük a kis kalapos emberkét – persze ha már kinyitottuk a ládákat és felvettük a cuccokat. Mindig jól nézzünk körül, hova lehet fölmászni és elmenni. Ha sikerült megtalálni az emberkét, hamarosan egy folyosóhoz jutunk néhány hatalmas felénk guruló kővel. Ezeket cselezzük ki, és menjünk végig a folyosón. Sétáljunk vissza a tavacskához, ahol Aeris megpróbál beszélni a Bolygóval. A Bolygó fél, mivel Sephiroth is itt van és bármire képes. Végignézhetjük azt is, ahogy Elena és Tseng beszélgetnek, és azt is, amikor Sephiroth megsebesíti Tseng-et. Itt van egy matéria is, a Morph, amivel tárgyakká változtathatjuk a szörnyeket. Menjünk az emberkéhez és mentsünk állást. Továbblépve egy óriási órához jutunk. Állítsuk manuálisra a mutatók forgását, és a Körrel tekerjük a mutatókat abban a szobába, ahova menni akarunk. Az X-szel megállíthatjuk a folyamatot. A továbbvezető út a VI-nál van, ám előtte vizsgáljuk át a többi szám alatti szobákat, mivel értékes felszereléseket szerezhetünk. Agy újabb Ancient kezd el rohangálni az ajtók között, a feladat az, hogy elkapjuk. Ha ez sikerül, mentsünk állást és menjünk be a tovább vezető úton. Itt van egy óriási falfestmény. Miután Sephiroth elrepül, vizsgáljuk meg a Fekete Matériát. Hamarosan kiderül, hogy a Fekete Matériával Sephiroth egy óriási Meteort akar megidézni, amivel megsebezheti a bolygót. A sebesülést a halott emberek, állatok, növények lelkei (Lifestream, vagy Mako) gyógyítja be. Sephiroth meg akarja szerezni az összes energiát, így istenné válhat és egyesülhet Bolygóval. Ám ez az emberiség, és minden élő létforma végét jelenteni. Egyébként Cloud-dal már megint valami baj van. A templom hamarosan rázkódni kezd, és meg kell küzdeni egy sárkánnyal. Tűz és Gravity varázslatot ne használjunk ellene, mivel azok gyógyítják. A limiteket és a Leviathan, Odin matériákat nem szereti. Ha legyőztük felvehetjük a Bahamut Matériát – az egyik legjobb summon. Vizsgáljuk meg a Fekete Materiát, ám felvenni nem lehet, mivel a templom furcsán viselkedik. Ha valaki felvenné a templommal együtt elpusztulna – így akarták az Ancients-ek meggátolni, hogy valaki elvigye innen. Ekkor Cait Shith hív fel minket telefonon – már ha nincs a csapatunkban – és közli, hogy menjünk a kijárathoz. Sétáljunk vissza át az órán a tizenketteshez. Az ajtónál egy óriási szörny támad ránk. Cloud limit-je (Climhazard), illetve a frissen szerzett Bahamut matéria és a többi jó summon (Odin, Leviathan) matéria jól tudja sebezni. Miután kinyírtuk, Cait Shit elvállalja, hogy feláldozza magát a Fekete Matéria megszerzéséért. Cait Sith odaugrál a Fekete Matériához és felveszi azt, ezzel elpusztítja magát és a templomot. Cait Shit-et ne féltsük, hisz ne feledjük, hogy ő csak egy robot! Vegyük fel a Materiát, ám ekkor Cloud, Sephiroth hipnotikus hatása alatt oda adja a materiát neki, hiába ellenkezik – vajon mi a baj Cloud-dal!? Ezután Cloud Aeris-ra támad és megpróbálja megölni, ám harmadiknak beválasztott emberünk leüti Cloud-ot. Időközben megérkezik Cait Shit 2 is.

BONE VILLAGE

Cloud – az Aeris-es álom után – Gongagában ébred, Barret és Tifa társaságában. Cloud nem emlékszik arra amit tett, és nem is tudja feldolgozni, nem beszélve arról, hogy fél az igazságtól. Mint kiderül Sephiroth azért keresi az Ígéret Földjét, mivel a Fekete Matériát csak ott tudja használni. Meg kell találni Aeris-t, mivel Cloud álmában a lány ígéretet tett, hogy megállítja Sephiroth-ot. Mivel Cloud a Sleeping Forest-ben (Alvó Erdő) látta Aeris-t, ezért mos menjünk oda, azaz Bone Village-be. Kérdezzük ki a falubelieket, akik szerint az erdőn csak egy Lunar Harp nevű cuccal mehetünk át, ezt pedig egy különös ásatási módszerrel kell megszerezni. Embereket állíthatunk fel, majd robbanthatunk egyet. Amelyik irányba néznek az ürgék, ott van a Lunar Harp. Szóval válasszuk a Lunar Harp opciót – azt akarjuk megtalálni – és vezényeljünk ki három munkást. Robbantsunk és a három ember amerre néz, arra lesz a keresett felszerelés – a emberek "nézésének" közös metszéspontjában rendeljük el a kutatást. Ha megvan a Lunar Harp, akkor később még végezhetünk ásatásokat és találhatunk egy pár értékes tárgyat (pl. Midgar kulcsa, a játékban elhagyott cuccok stb.). Ha megvan a Lunar Harp menjünk be az erdőbe, amelyen most már gond nélkül átmehetünk. Egy fehéres sziklákkal ellátott helyre kerülünk ahol felül a dobozból egy Water Ring-et szedhetünk ki, ezt tegyük is fel valakinek – mondjuk Cloud-nak. A világtérképre kerülünk – folytassuk az utat felfelé.

AZ ANCIETS-EK ELFELEJTETT VÁROSA

Az ősök városában először balra menjünk és vizsgáljuk át a terepet. Mentsünk állást és nyissuk ki a dobozokat – ahonnan az Aurora Armlet-et vettük fel, oda még vissza kell jönni a 2-es CD-n. Irány vissza a város bejáratához, most menjünk középre. Itt rövid járkálás után egy csigalépcsőhöz jutunk, ami a Comet Matériához visz – marha jó zöld matéria. Ha be van kapcsolva a kijelző láthatjuk, hogy le lehetne ide menni, de ez még nem lehetséges. Szaladjunk vissza a város bejáratához és válasszuk a jobb oldalt. Itt két épületbe mehetünk be, és egy csomó tárgyat találhatunk. Mivel továbbmenni nem lehet, menjünk be a felső épületbe és aludjunk egyet. Éjszaka ébredünk. Most már visszamehetünk a csigalépcsős szobába, ahol megnyílt a tovább vezető út. Egy gyönyörű szép kristályvárosba kerülünk, ez az Anciets-ek fővárosa. Szaladjunk le a lépcsőn és mentsünk állást. Ugráljunk a kis platformokra, ahol is hamarosan meglátjuk Aeris-t. Menjünk oda hozzá. Cloud-dal azonban megint történik valami, mivel előkapja a kardját és már-már lesújtana Aeris-ra, amikor a többiek – két velünk lévő barát – megállítja (nyomogassátok a Kört). Amit azonban Cloud nem tudott megtenni, azt Sephiroth megteszi. Előjön szinte a semmiből és egy határozott mozdulattal átszúrja az óriási kardjával a védtelen Aeris-t. A lány holtan esik össze és hajában lévő Fehér Matéria (White Materia) beleesik a vízbe. Ám még ez sem elég Sephiroth-nak ugyanis még egy Jenova főellenséget is le kell győzni. Ha felraktátok valakinek a Water Ring-et, akkor a legerősebb támadásával nem sebezni, hanem gyógyítani fog, így gyerekjáték lesz elintézni. Ezután végignézhetjük Aeris gyönyörű temetését.

Egy valamit tudatosítok, Aeris meghalt. Nem lehet feltámasztani, feléleszteni, de még csak látni sem. Semmilyen mód nincs arra, hogy kód nélkül visszahelyezzük a csapatba, a (Xplorer) kóddal történő játékot pedig a Final Fantasy VII meggyalázásának tartom. Szóval az 1-es CD végére értünk, izzítsátok a 2-es CD-t mivel a következő hónapban jön a folytatás!

Veres Miki

FINAL FANTASY VIII REJTETT DOLGOK, ÉRDEKESSÉGEK

KÁRTYÁZÁS

A Final Fantasy VIII legjobb aljátéka minden kétséget kizárólag a kártyajáték. A játék elején, mikor Quistis-hez indulunk a lift előtt egy ember álldogál. Beszéljünk vele és ad hét darab kártyát – mondjuk a hét leggyengébbet, de "ajándék lónak ne nézd a fogát". Ezek után ha a Négyzettel szólítunk meg valakit, akkor kártyázhatunk vele – nem mindenkivel lehet, de elég sok emberrel igen. A kártyákat a CARD menüben nézhetjük meg, négy csoportra vannak osztva, név szerint Monster (szörny), Boss (főellenség), GF, és Player (játékos) kártyákra. Az első két fajtából bármennyit szerezhetünk, de GF és Player kártyákból csak egyetlen egyet, így ezek nagyon értékesek. A kártyajáték szabályzata a következő: a mi kártyáink kék színűek, az ellenfél lapjai pirosak. A feladat az, hogy megüssük az ellenfél kártyáit a mi kártyáinkkal. A játék tér kilenc kockára van osztva, 3x3 sorban. Minden kártyának négy oldala van, mind a négy oldalán egy-egy számmal (a bal felső sarokban), valahogy így (ez a Red Bat lapja): felül 6, bal oldalon 2, alul 1, jobb oldalon 1. Ha ezt megjátssza az ellenfél és beteszi a játéktér jobb sarkába, akkor marad oldalt a 2-es, felül a 6-os oldal. A feladat az, hogy ezek mellé az oldalak mellé egy nagyobb számmal ellátott kártyát rakjunk, tehát mondjuk a 2-es oldalú mellé egy 3-ast, vagy nagyobbat, esetleg a 6-os oldalra egy 7-est, vagy még nagyobbat.

Ha ezt megcsináltuk megütjük az ellenfél kártyáját és kapunk egy pontot. A lényeg tehát egyszerű, mindig üssük meg az ellenfelünk lapját. A dolgot nehezíti, hogy ha megütünk egy kártyát, akkor az abban az adott játékban kék színű lesz, tehát az ellenfelünk vissza tud ütni rá. A lényeg az, hogy minél több kártyát üssünk meg az ellenfél lapjai közül és így minél több pontot szerezzünk. Ne felejtsük el, hogy akár több lapot is meg lehet ütni, így taktikázzunk. Ha győzünk kiválaszthatunk – kezdetben – egy kártyáját az ellenfélnek. Ha fehérrel van írva a neve, akkor már van ilyen lapunk, ha kék színnel, akkor még nem rendelkezünk ezzel, ha pedig sárgával, akkor volt már ebből a fajtából, de elveszítettük. A kártyákon a szám 1-től 9-ig terjedhet, illetve van még a legjobb oldal az A (ász). A menetek előtt öt lapot lehet választani. A játékban a legjobb oldalai a GF és a Player kártyáknak van, de ezeket a legnehezebb megszerezni. Ha tisztában vagyunk az alapokkal – játsszatok néhány menetet és gyakoroljatok – tovább léphetünk. Minden menet előtt kiírja a játék, hogy milyen szabályzattal fogunk játszani. Ahogy haladunk előre a történettel úgy nehezedik a szabály is, mivel minden országnak a játékban megvan a saját szabályrendszere. Az első és legfontosabb szabály az Open, ez még egy jó dolog, hisz ha ez bevan rakva, akkor láthatjuk az ellenfél lapjait. Ezalatt van a Trade Rule, azaz, hogy hány kártyát vehetünk el győzelem, hányat vesztünk vereség esetén. Ha ez One akkor egyet, ha Direct, akkor amit megütöttünk azt megkapjuk, amit a gép ütött meg az pedig az övé lesz. A Diff-nél nem egy, hanem több kártya lesz a mienk, az All-nál pedig az összes. A következő szabály ami előjöhet, az a Same. Ezt a következőképpen lehet elmagyarázni – innentől kezdve nézzétek a Tutorial menüben a kártyaszabályzatot, mert ha nem látjátok, nem értitek meg amit mondok, ugyanis a következő szabályok elég bonyolultak: tegyük fel, hogy felettünk van egy 4-es oldal, bal oldalon egy 1-es, nekünk pedig van egy olyan kártyánk, aminek a tetején 4, bal oldalán 1 van (az egyik kártya ami felettünk vagy mellettünk van, a miénk lehet). Ha a négyes mellé a négyest az egyes mellé az egyest rakjuk, és be van iktatva a Same, akkor megütjük mindkét ellenséges kártyát. A Same mellet feltűnik még a Plus is. Ennél a következő a helyzet: vegyük azt, hogy felettünk van egy 3-as, bal oldalt egy 5-ös oldalú kártya (itt is az egyik lehet a miénk). Ha e kettő közé berakunk egy bal oldalon 2-es, felül 4-es kártyát, akkor összejön a Plus, mivel 5+2 az 7 és 3+4 az is 7, tehát ez csak tiszta matematika. A Same/Plus mellett feltűnik még a Combo is. A Same/Plus-szal megütött kártyák automatikusan megütik a mellettük lévő kisebb oldalú ellenséges kártyákat. A lényeg az, hogy vesztett helyzetből is lehet Same/Plus-szal nyerni, és nyert helyzetből is veszíteni. Van még egy szabály, a Same-Wall, ami a játék vége felé szokott előjönni, de szerencsére nekem ez még nem jött be. Vannak még a kártyák jobb felső sarkán elementál jelzések (tűz, jég, víz stb.), igaz nem mindegyiken. Egy idő után a játéktéren kis elmentál ikonok jelennek meg. Tehát ha a játéktéren a vízre olyan kártyát rakunk, amelyen van víz ikon, akkor minden oldala +1 ponttal megemelkedik. Amennyiben rosszat rakunk oda, akkor mindegyik oldala -1-el csökken. Ez nincs hatással a Same/Plus-ra. Még két szabályról kell szólnom: az egyik a Random, amikor nem mi válogatjuk össze a kártyáinkat, hanem a gép (FÚÚÚÚJ!!), illetve a Sudden Death, amikor nincs döntetlen és győzelemig kell játszani – ilyenkor megkeverik a lapokat.

Szóval a játék elejétől kezdve kártyázzunk mindig mindenkivel, hogy egyre többet szerezhessünk. Erre azért van szükség, mivel a fegyvervásárláshoz szükséges tárgyakat a kártyákból alakíthatjuk át (Card Mod). Persze nem csak ezért érdemes játszani, hanem mert ez a Final Fantasy VIII legjobb és legszórakoztatóbb aljátéka. Akár külön játékként is megállná a helyét. Lenne is a kártyázással kapcsolatban egy tippem. A játé elején szedjetek össze legalább 300-400 Monster kártyát, ezt a következőképpen. A Gardenben van a MiniMog GF és a Quistis Player kártya, ezeket keressétek meg és nyerjétek el – sajnos most nincs hely leírni, az összes GF és Player kártya helyét talán majd legközelebb. Ezután menjetek és vegyétek fel az Ifrit-et – ha elverünk egy GF-et megkapjuk a kártyáját. Ezzel felszerelkezve menjünk Blamb városba és keressük meg a Kártya Királynőt (Card Queen). őnála megváltoztathatjuk, főleg nehezíthetjük a szabályokat pénzért (30 Ezer Gil). Az Open szabályt – ha nincs bent – érdemes kiváltani. Szóval játszunk vele annyiszor, hogy a szabályt Diff-re vagy All-ra változtassa. Ha ez megtörtént, mentsük el a játékot és kártyázzunk, amíg nem lesz 300-400 – vagy több – kártyánk. Ha szabály megváltozna jöjjünk a Királynőhöz vissza és játsszunk vele. Miután összeszedtük az összes Monster kártyát, a következőket gyűjtsük nagyon, mivel ezek kellenek fegyver illetve GF szerzésre: Cockatrice, Mesmerize, Forbidden, Tonberry, T-Rexaur, Bomb, Adamantoise, Iron Giant, Chimera, Elastoid, Malboro. Ezeket kell főként átalakítani fegyverekhez. A Kártya Királynőről is majd később írok.

GF-EK MEGTALÁLÁSI HELYEI

Az első hármat – Quezacotl, Shiva, Ifrit – még egyszerű megtalálni, ám a többit már valamivel nehezebb. Lássuk mindegyik GF megtalálási helyét, sorrendben.

Siren: Dollet-ben a kommunikációs toronyban a repülő főellenségtől – Elvoret – lophatjuk el a Draw paranccsal.

Diablos: Miután SeeD-k lettünk és megkaptuk a küldetést, Cid ad egy lámpást, ami az Item menüben található. Rá van írva, hogy MENTSÜK EL A JÁTÉKOT MIELŐTT HASZNÁLNÁNK. Ezt tegyük meg majd nyomjunk rá. Meg kell küzdeni Diablo-val. A legjobb és leggyorsabb megoldás a Draw-on belül, hogy Cast-tal csináljuk meg a Demi-t. Sokszor kell próbálkozni, hogy sikerüljön, de ha bejön iszonyatosat tud sebezni. Ha elintéztük csatlakozik hozzánk.

Brothers: Az első CD vége felé el kell mennünk egy ismeretlen király sírjához (Tomb of the Unknown King) és meg kell jegyezni egy számot. A katonától vegyünk egy helyzetjelzőt (vigyázzunk, mert lehet, hogy lemegy a SeeD szint). A sír egy trükkös labirintus, ahol a következőket kell tenni. Menjünk mindig jobbra és csak jobbra a labirintusban. Amikor más merre már nem lehet menni, irány előre. Ha jól csináltuk a szörnyhöz jutunk, akit intézzünk el. Miután elmenekült menjünk vissza és megint csak jobbra, majd pedig a megfelelő helyen előre. Itt van egy kapcsoló, amit nyomjunk át. Menjünk újra vissza és megint jobbra, vegyük az irányt csináljuk a fentieket. Egy újabb kapcsolóhoz kerülünk, amit kapcsoljuk át. Újra forduljunk jobbra, ha követjük a fentieket kijutunk a labirintusból. Mentsünk állást és menjünk csak előre, amíg el nem jutunk a Brothers-ig. Ha legyőztük őket csatlakoznak hozzánk.

Carbuncle: A első CD végén a két gekkotól Draw-val lophatjuk el. Hatására Reflect-et rakhatunk az embereinkre – lepattannak róla az elementál varázslatok.

Leviathan: A második CD-n, amikor visszatértünk a Garden-be, meg kell küzdeni NORG-gal, akitől Draw-val ellophatjuk a legendás Leviathan-t.

Odin: A második CD-n miután a Garden-nel repülhetünk, menjünk délre a sok kis apró szigethez, ennek a helynek Centra a neve. Itt van egy óriási nagy torony, amibe menjünk be – nem nehéz megtalálni. Itt jó ha kivan fejlesztve az Ench None (harc kikapcsolás) – Diablos-nak van – mivel húsz perc van, hogy felvegyük Odin-t és a harcok csak hátráltatnak. Menjünk fel a lépcsőkön, majd másszunk fel a bal oldali létrán és indítsuk be a gépet. Menjünk le és vizsgáljuk meg a lenti gépet, mire megnyílik egy lépcsősor. Baktassunk fel rajta és a fent szobornak vegyük ki a szemét. Másszunk le és a jobb oldalt folytassuk az utunkat. Egy újabb létrához jutunk, ahol ha felmászunk egy újabb szoborhoz jutunk, amelybe rakjuk be a szemet. A játék kiír egy kódot, amit jegyezzünk meg – nem tudom a kódot megadni, mivel ez minden betöltésnél más és más. Tehát jegyezzük meg és vegyük ki a szemeket, majd rakjuk be az előző szoborba mindkettőt, majd írjuk be a kódot. Erre kinyílik az ajtó, bent pedig meg kell küzdeni Odin-nal, bár nem fog megtámadni minket, csak ha letelik az idő – igaz ilyenkor egyből kinyír. Ha legyőztük mellénk áll, ám ne keressük a GF menüben, mert Odin-t nem lehet emberünknek felrakni. A harcok elején magától jön elő (nem mi hívhatjuk), és kinyírja az ellenfelet akárki vagy akármi is az.

Pandemona: A második CD közepén, mikor Galbadia megszállja Blamb-ot – és fel akarjuk szabadítani – Fujin-tól lophatjuk el Draw-val.

Cerberus: A második CD végén a Galbadia Garden-ben kell legyőzni – nem túl nehéz elintézni és megtalálni. Hatására hármat is varázsolhatunk zsinórban, én mindig ezzel indítom a keményebb csatákat.

Alexander: A második CD legvégén Edeától szerezhetjük meg a Draw-val.

Doomtrain: A harmadik CD-n Esthar-ban eljutunk egy Tear's Point nevű helyre, ahol felvehetünk egy Solomon Ring nevű gyűrűt. Miután felvettük gyűjtsünk össze 6 Steel Pipe-t, 6 Remedy+-t, 6 Malboro Tentacle-t. Kártyákból és Remedy-ből lehet ilyeneket előállítani.

Bahamut: A hármas CD-n, miután megvan a Ragnarok repüljünk a világ dél-nyugati sarkába, ahol egy a világtérképen nem látható sziget van. Szálljunk le a szigeten és menjünk be az ajtón. Itt másodpercenként megtámadnak és az Ench None sem segít. Menjünk a kék gömbhöz, azaz először balra, majd a kék fényhez fel – még futni sem lehet. Ha megvan meg kell küzdeni egy Ruby Dragon-nal. Ezt Diablo-val és Demi-vel sebezhetjük nagyon. Miután legyőztük, a fény megkérdezi, hogy megbocsátunk-e neki, erre válaszoljuk, hogy "Soha" (Never). Ekkor egy újabb Ruby Dragon-t kell elintézni. Ha ez is megvan, újabb választási lehetőségünk van, itt nyomjuk meg a Háromszöget, amivel a legalsó láthatatlan mondatra állhatunk rá, egyébként a le gombbal is ráléphetünk. Ekkor megjelenik Bahamut, akit le kell győzni, és ha sikerült ő is csatlakozik.

Cactuar: Emlékeztek a FFVII-ből a kaktusz emberekre? Na most mint GF is feltűnik egy. Az Odin megtalálásától észak-keletre van egy nagy sivatag – könnyű lesz megtalálni – amely mellett van egy apró sziget, a Cactus Island. Repüljünk ide a Ragnarokkal, majd szálljunk le. Ha jól megfigyeljük egy nagy kaktusz hol feltűnik, hol eltűnik a homokban. Mikor kidugja a fejét a homokból menjünk neki, ekkor megtámad. Nem lesz nehéz legyőzni, csak legyen nálunk néhány feltámasztás – van egy támadása, ami 10 ezret sebez. Győzelem esetén ő is mellénk áll.

Tonberry King: Jézusom, emlékeztek még a FFVII-ből arra kis bunkó, szemétláda, köcsög szörnyre, aki az egyik kezében egy kis kést, a másikban egy lámpást hordoz, és elég nehéz volt legyőzni? Na, ez a kis paraszt visszatér, ám most talán nem olyan erős, sőt mint GF-et is meglehet szerezni – ez számomra elég nagy meglepetés volt! Szóval a 3-as CD-n, miután megvan a Ragnarok menjünk vissza abba a toronyba, ahol az Odin-t vettük fel. Menjünk a harmadik képernyőre, a romos szökőkút mellé. Itt járkáljunk és öljünk le húsz darab kis Tonberry-t. Kb. a huszadik után előjön a Tonberry King, akit ha legyőzünk, mellénk áll, mint GF. Egyébként a Demi-t és a Diablo-t a Tonberry nagyon nem bírja, de csinálhatunk ellene Squall-lel limitet, is ha gyorsan akarunk végezni a hússzal.

Eden: Állítólag ezt a hármas CD-n is fel lehet venni, de nekem csak a négyesen sikerült – a hármas CD végén állítólag Zell-t kell idehozni, hogy meg tudjuk csinálni a lentieket, sőt úgy tudom, akkor még sokkal egyszerűbben is be lehet hozni. Na mindegy, a lényeg az, hogy az Eden a Final Fantasy VIII legerősebb GF-je, kis túlzással mondhatnánk ez a FFVIII Knights of the Round-ja. Szóval a négyes CD-n repüljünk vissza Bahamut szigetére. Itt a nagy lyuknál nyílt egy lejáró, amibe másszunk le. Itt 20 energiaegységet kapunk az ajtók kinyitására. Az első mindjárt elvisz 4-et, így csak 16 marad, ebből kell gazdálkodni. Másszunk eggyel lentebb és nyissuk ki az ajtót 2 energiával. Eggyel lentebb megnyílik középen egy titkos panel, amivel egy titkos ajtót nyithatunk ki 4 energiaegységgel. Az ajtó mögött a gépből 7 plusz energiát szerezhetünk. Nyissuk meg a levezető ajtókat – összesen hármat – 1 energiával. A legalsónál 4 energiát fogyaszt az ajtó, ha jól számolom így megmarad 10. Mentsünk állást és menjünk egyre lentebb és lentebb. Egy géphez jutunk, ahol mit ad Isten pont 10 energia egységet kell felhasználni, hogy beindítsuk. Ekkor megjelenik egy régi ismerős, az ULTIMA WEAPON, akitől Draw-val kilophatjuk az Eden-t. Most már csak ki kéne nyírni, ami nem lesz túl könnyű. Tényleg, látjátok azt a kardot a Ultima Weapon-nél? Igen, az Cloud-nak a legjobb fegyvere volt! Apropó Eden. Azért különleges GF, mivel ő az egyetlen (Chicobo-t leszámítva), akivel nem négy, hanem öt számjegyűt sebezhetünk, azaz tízezernél is többet, csak jól fejlesszük fel – neki fel lehet nyomni a Boost-ot 250-ig.

Gilgamesh: Ha felvettük az Odin-t, a hármas CD-n automatikusan megkapjuk. Szegény Odin.

Chicobo és Mog: Bármelyik Chocobo Forest-ben vehetünk magunknak Gysahl Greens nevű Item-et. Ezzel egy Chicobo-t – a Chicobo a kis Chocobo – hívhatunk, aki megtámadja az ellenfelet. Talán mondanom sem kell, hogy az Item menüből használhatjuk. Szerezhetünk Mog-ot is, és fejleszthetjük a Chicobo támadást (úgy, hogy öt számjegyűt sebezzen!!!!), de ehhez szükség van egy PocketStationre. Sajnos az európai verziónál nem tudom, hogy miként lehet ezt előhozni.

Phoenix: Hasonlóan a Chicobo-hoz Phoenix-et is az Item menüből hívhatjuk. Hasonlóan az előző részhez itt is egész jót sebez, ám ami a legfontosabb, feltámasztja a halott embereinket! Északon a Shumi városban lehet ilyet szerezni – valamint lehet, hogy Winhill-ben is van.

CHOCOBO FOGÁS

A játéknak a közepe felé, mikor a Garden már tud repülni eljuthatunk a Chocobo Forest-ekbe (erdőkbe), ahol foghatunk magunknak Chocobo-t. Beszéljünk a gyerekkel, aki nagyjából elmondja a szabályokat. Szerintem keressünk északon Trabia közelében Chocobo erdőt, mert ott könnyebb fogni. Miután beszéltünk a gyerekkel megjelenik egy piros csík. Nyomjuk meg a Négyzetet, ekkor egy menü jön elő. Válasszuk ki a Sonar-t és vizsgáljuk meg a helyet a Háromszöggel. Amikor a legjobban csipog, akkor nyomjuk meg újra a Négyzetet. Válasszuk ki a Detect-et és nyomjuk meg az X-et. Ekkor leesik egy kis Chicobo. Vizsgáljuk át a helyet és ismételjük ugyan ezeket. A lényeg az, hogy egy Chicobo maradjon. Ha ez megtörtént, vizsgáljuk meg a kismadarat – ekkor leugrik az anyja. Mielőtt rá pattannánk a Chocobo-ra, még vegyük elő a Sonar-t és vizsgáljuk át az erdőt. Ahol a legnagyobb jelet kapjuk, ott rendeljünk el vizsgálatot – Detect és X. Ekkor a Chocobo odabaktat a helyhez és átkutatja, majd néhány varázskövet talál nekünk – pl. Holy, Ultima, Aura, Meteor Stone stb. A világon 6+1 Chocobo Forest van. Trabia Gardentől Nyugatra, valamint Észak-keletre is van egy. Shumi várostól Észak-nyugatra. Centrában Észak-keletre. Edea házától (világítótorony) Keletre. Végül pedig Centrában a nagy sivatagtól Délre. Van még az a plusz egy, de azt most hagyjuk. Szóval az összes Chocobo erdőben fogjunk egy madarat és kerestessük meg vele a varázsköveket. Főleg a déli régiók Chocobo erdőiben lesz nehéz a dolgunk – mindegyiknek megvan a maga trükkje, amire ha rájövünk, könnyen végezhetünk. Ha mind a hattal megvagyunk szálljunk egy Chocobo-ra és lovagoljunk a világtérkép észak-nyugati részébe, ahol az óriási erdő található – ne felejtsük el, hogy a Chocobo most alapból tud sétálni a sekély vízben a part mentén. Az erdőben megtalálhatjuk a hetedik Chocobo erdőt, ami a Chocobo Holy Forest (Szent Erdő) nevet viseli. Itt nem lehet Chocobo-t fogni, ám ha megcsináltuk az összes erdőben a leírtakat, a világ összes Chocobo-ja itt lesz, és a tiszteletünkre egy táncot járnak, valamint ha beszélünk a Chicobo-val, nekünk adja a kártyáját. Ezek után ingyen és bérmentve vehetünk ki Chocobo-t az erdőkből. Megkérhetjük a gyereket is, hogy fogjon, ám ilyenkor nem kerestethetünk köveket és nem vehetünk fel kártyát.

Veres Miki

PLAYSTATION KÓDOK

ASSAULT

Retro mód:
A Press Start képernyőn add be a Balra, Balra, Balra, Balra, Balra, Balra, Balra, Balra, Balra, Balra, kombinációt.

Nagyfejű játékos:
A Press Start képernyőn add be a Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Fel, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Háromszög kombinációt.

Nagyfejű ellenfelek:
A Press Start képernyőn add be a Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet kombinációt.

Dagadt karakterek:
A Press Start képernyőn add be a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, X, Kör kombinációt.

Gyors futás:
A Press Start képernyőn add be az X, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Háromszög, Kör, L2, R2 kombinációt. Játék közben a Körrel tudsz gyorsabban futni.

COLIN MCRAE RALLY

Minden kódot névnek kell megadnod.
OPENROADS – Minden pálya megnyílik előtted
SHOEBOXES – A négy rejtett autó elérhető
WHITEBUNNY – Tükrözött pályák
SKCART – Fordított pályák
BACKSEAT – A mitfárer Nicky Grist vezeti az autót
PEASOUPER – Minden pálya ködbe vész
BUTTONBASH – Az X és Kör felváltva nyomkodásával gyorsíthatsz
DIRECTORCUT – A visszajátszást is te irányítod
KITCAR – Nyomd meg a Select-et egy turbó ugráshoz
TROLLEY – Négykerék meghajtás
FORKLIFT – Hátsókerék meghajtás
HELIUMNICK – Nicky Grist héliumot szívott
MOREOOMPH – Turbó mód
BLANCMANGE – Zöld zseléautó
MOONWALK – Alacsony gravitáció
SILKYSMOOTH – Gyorsabb képernyőfrissítés
NIGHTRIDER – Éjszakai versenyek
TINFOILED – Csillogó autók
DIDDYCARS – Micro Machines nézet
HOVERCRAFT – Légpárnás járművek

DIE HARD TRILOGY

Minden kódot úgy kell beütnöd, hogy lepauzálod a játékot és nyomva tartod az R2-t. Ha sikeres a kódbevitel a játék kipauzálja önmagát.

Die Hard 1:
Pályaléptetés:
Le, Kör, Balra, Négyzet, Fel, Négyzet, Balra. A kettes irányítón nyomd le a Startot, mire bejön a pályaválasztó menü. A Select-tel választhatod ki a neked tetszőt.

Sérthetetlenség:
Jobbra, Fel, Le, Négyzet.

Végtelen töltény:
Jobbra, Fel, Le, Le, Négyzet, Jobbra. Amikor először ütöd be a kódot, akkor a Shotgun-t kapod végtelen tölténnyel. Másodszorra már egy másik fegyvert kapsz.

50 gránát:
Jobbra, Négyzet, Le, Kör.

Csontváz mód:
Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra.

Fordított irányítás:
Jobbra, Négyzet, Háromszög, Jobbra.

Őrült mód:
Le, Kör, Kör, Le, Háromszög, Le. Az ellenségek mostantól lábra fognak tüzelni.

Kövér mód:
Jobbra, Négyzet, Négyzet, Le. Bruce és a túszok kicsit meghíznak.

Koordináták:
Balra, Kör, Le, Négyzet.

Gyors beszéd:
Le, Négyzet, Négyzet, Jobbra. A hangok kicsit magasabbak lesznek.

Sikoltó növények:
Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Jobbra. Ha belelősz a növényekbe sikoltozni fognak.

Repkedő hullák:
Le, Négyzet, Háromszög, Le. A halottak ezek után mennybe szállnak.

Die Hard 2:
Sérthetetlenség:
Le, Háromszög, Jobbra, Négyzet.

Fegyverválasztás, térkép editor:
Jobbra, Fel, Le, Négyzet. Játék közben a Háromszöggel váltod a fegyvereket, a Starttal pedig a térkép editorba kerülsz. Itt aztán minden egyes négyzetcentimétert átvizsgálhatsz, illetve megváltoztathatsz.

Maximum speciális tárak:
Jobbra, Négyzet, Balra, Kör, Háromszög, Le. Ez 99 rakétához, illetve gránáthoz juttat.

Fergus mód:
Kör, Le, Le, Négyzet, X, Négyzet. Ez a kód azt eredményezi, hogy minden civil a Probe Entertainment elnökére, Fergus McGovern-re fog hasonlítani.

Furcsa civilek:
Balra, Háromszög, Jobbra, Le. Az emberek ezután lehetnek magasak, alacsonyak, kövérek...

Csontváz mód:
Le, Négyzet, Háromszög, Le.

Die Hard 3:
Extra járművek:
Először is add be a Jobbra, Fel, Le, Négyzet kombinációt, hogy a koordinátáid megjelenjenek a képen, majd ezután keresd meg az alábbi helyeket:
Level 1: Rendőrautó – 18, 112
Level 3: Hot Dog-os kocsi – 15, 107
Level 5: Ferrari – 44, 58
Level 7: Porsche – 18, 65
Level 8: Hot Dog-os kocsi – 15, 107
Level 9: Rendőrautó – 36, 110
Level 9: Iskolabusz – 26, 100
Level 11: Ferrari – 22, 45
Level 12: Pram – 45, 122
Level 13: Kamion – A Startnál

Nincs idő/Pályalépés:
Jobbra, Fel, Le, Négyzet.

Végtelen élet:
Balra, Kör, Fel, Le, Négyzet, Jobbra.

Végtelen turbó:
Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Le, Le, X, X.

Végtelen szuperturbó:
Kör, Jobbra, Le, Négyzet, Háromszög, Balra.

Óriásautók:
Balra, Háromszög, Jobbra, Le.

Messzi nézet:
Le, Kör, Le, Kör.

Lecsupaszított házfalak:
Le, Fel, Balra, Balra, Le, Fel, Balra, Balra, Le, Fel, Balra, Balra.

Fegus mód:
Kör, Le, Le, Háromszög, X, Négyzet. Millió kis Fergus jelenik meg városszerte.

Lassított mód:
Balra, Fel, Balra, Balra, Négyzet, Le.

Különböző nézetek:
Kör, Le, Le, Négyzet, Jobbra. Ismételgesd a kódot, amíg a neked megfelelő nézet be nem jön.

Érdekes épületek:
Jobbra, Négyzet, Balra, Háromszög, X, Négyzet, Le.

Játékautó:
Jobbra, Kör, Balra, Balra, négyzet, Le. A visszapillantón pici játékautók fognak lógni.

Felhős ég:
Le, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Le, Négyzet, Háromszög, Jobbra. Az ég sötét és felhős lesz.

X-Akták mód:
Ez a kód csak a Central Park 1 pályán működik. Amikor ezen a pályán vagy, pauzáld le a játékot és állj rá a Quit feliratra. Tartsd lenyomva az R2-t és add be a Jobbra, Négyzet, Háromszög, Le, X, X, X kombinációt. Máris megjelenik a Roswell kép...

GEX: DEEP COVER GECKO

Pályaválasztás/Debug menü:
Pauzáld le a játékot, tartsd benyomva az L2 gombot, majd add be a Fel, Kör, Jobbra, Fel, Balra, Jobbra, Le kombinációt. Térj vissza a játékba, ahol a Select lenyomásával kerülsz a Debug menübe.

Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot, tartsd benyomva az L2 gombot, majd add be a Le, Fel, Balra, Balra, Háromszög, Jobbra, Le kombinációt.

Gex kommentárok:
Pauzáld le a játékot, tartsd benyomva az L2 gombot, majd add be a Le, Jobbra, Balra, Kör, Fel, Jobbra kombinációt. Lépj vissza a játékba, s ahányszor lenyomod a Select-et, Gex annyiszor fog valami baromságot mondani.

POPULOUS: THE BEGINNING

Cheat menü:
Kezdj el egy új játékot, majd amikor megkapod az irányítást, bökj rá a szigeten lévő összes fára az X gombbal. Ha készen vagy egy hangot kell hallanod. Pauzáld le a játékot, s amint láthatod máris feltűnt a Cheats opció. Itt aztán választhatod az összes épületet és varázslatot is, vagy maximálhatod a manád is.

SILENT HILL

Extra opciók:
Menet közben, vagy még a játék elején térj be az Options menübe és tetszőlegesen nyomd le a valamelyik R, illetve L gombot. Az eredmény: megjelenik az Extra Options menü, ahol sok egyéb dolgot megváltoztathatsz, például a vér színét.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Minden kódot névnek kell megadnod.
JHAMMO – Minden pálya elérhető
CMGARAGE – Minden jármű választható
CMNOHITS – Nincsenek sérülések
XBOOSTME – Sebesség növekedés
CMMAYHEM – őrült vezetők
CMLOGRAV – Alacsony gravitáció
CMCHUN – Gokart mód
CMRAINUP – Fényes eső
CMHANDY – Nagyobb kezek
CMCATDOG – Eső macskák és kutyák
CMUPSIDE – Fejjel-lefelé mód
CMFOLLOW – Követő nézet
CMCOPTER – Helikopter nézet
CMMICRO – Micro Machines nézet
CMTOON – Rajzfilm háttér
CMDISCO – Villámló ég
CMSTARS – Csillagos ég
PATSCREEM – Elérhető a TOCA Showdown Championship játékmód
CODIES – Átírható vezető nevek
CMIMPOSS – Nehezített játék

TOCA TOURING CARS 2

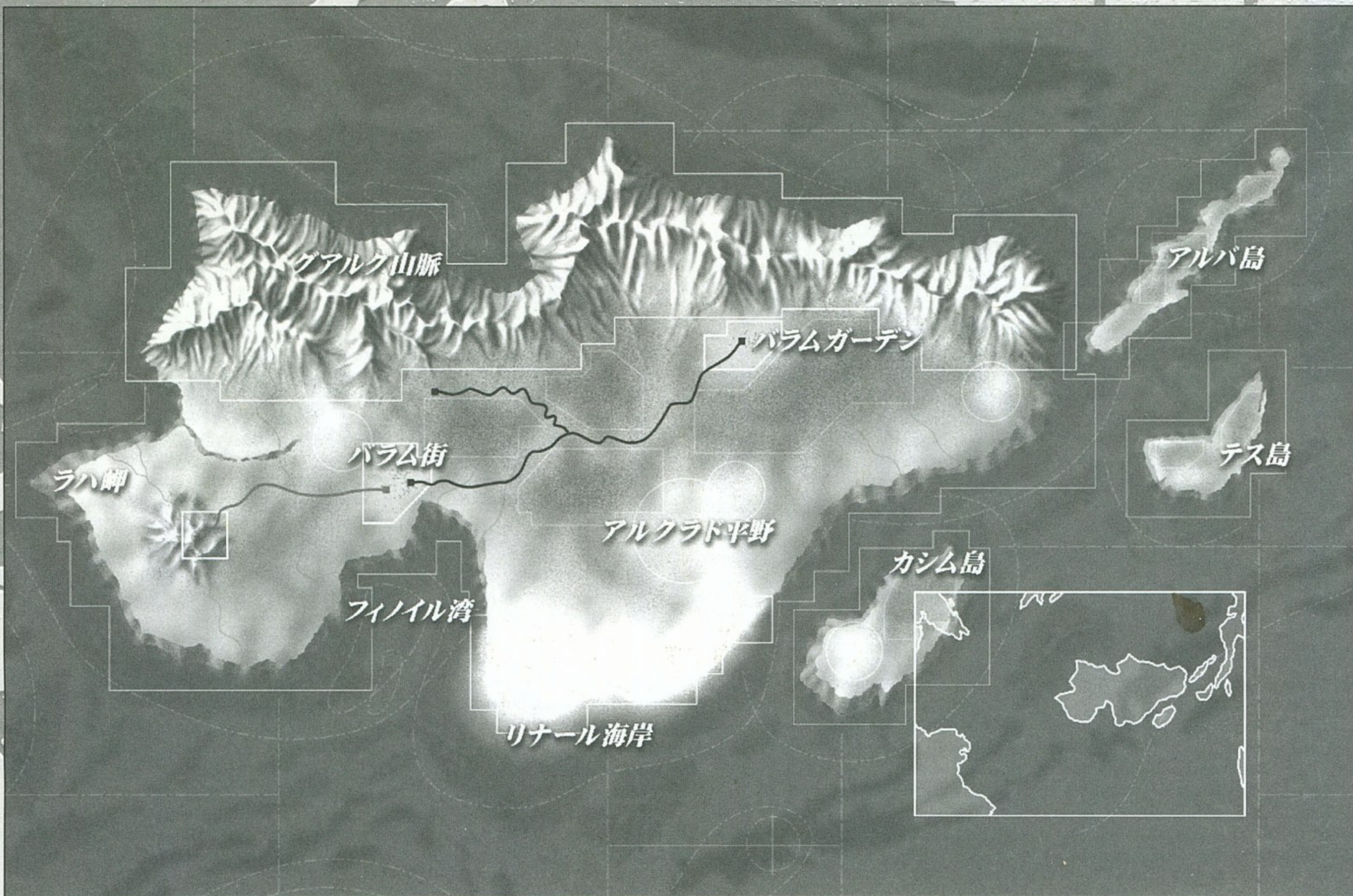
Az alábbi kódokat Single Race módban a nevednek kell megadnod.
MINICARS – Micro Machines nézet
PADDED – Védőpajzs
LUNAR – Alacsony gravitáció
LONGLONG – Propeller Head bajnokság
PUNCHY – Nem tudnak kirúgni a bajnokságból
BANGBANG – Battle mód
TECHLOCK – Állandó frame rate érték a kvalifikáció alatt
BCASTLE – Különböző törések
DUBBED – Különböző törések
ELASTIC – Elnyújtott pályák
TRIPPY – Elhomályosított nézet
JUSTFEET – Csak a kerekek látszanak
FASTBOY – Gyorsabb menetek
DINKYBIT – Oulton Park bajnokság
MECHANIC – Minden autó választható
BIGLEY – Minden pálya választható

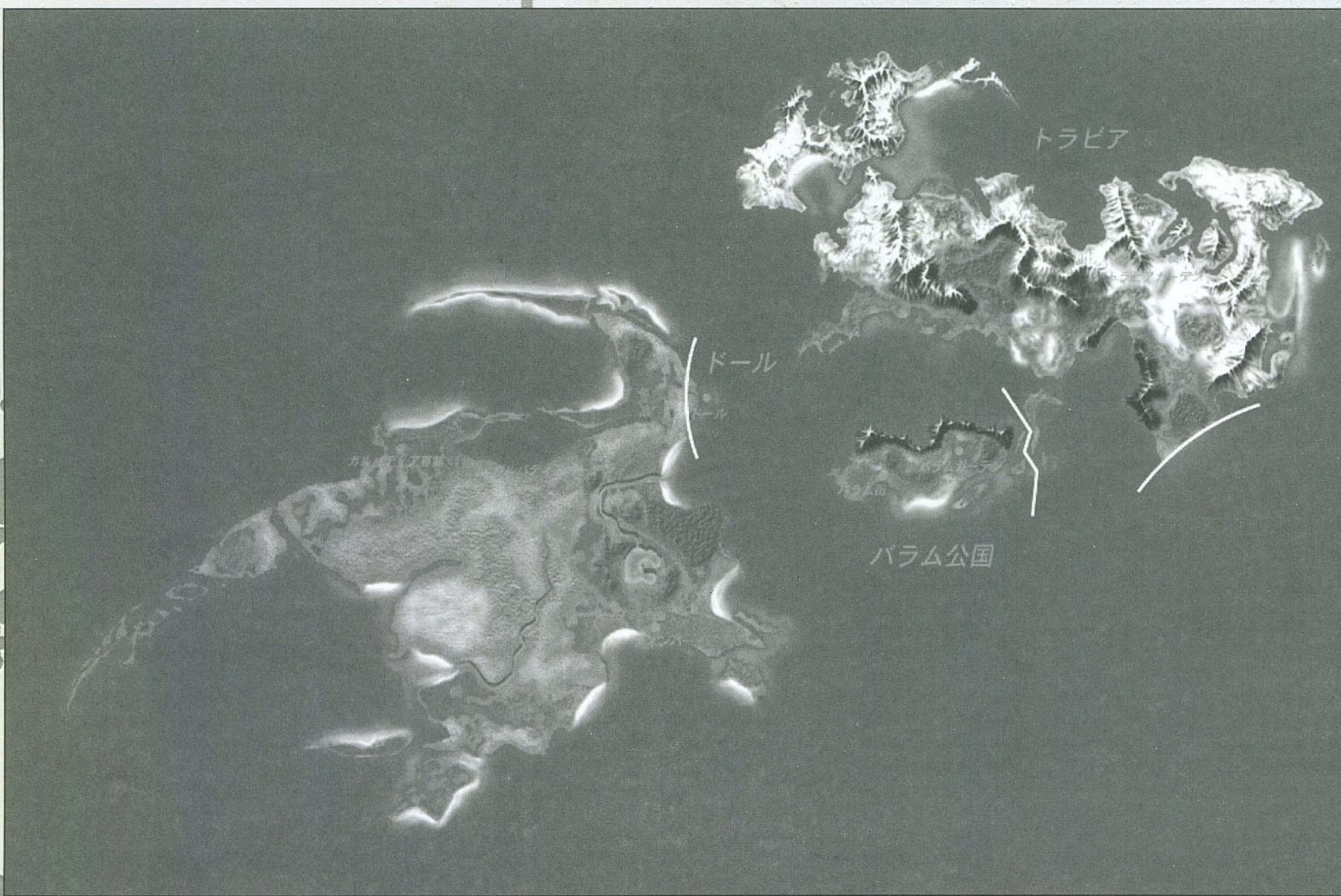
WIPEOUT 3

Az alábbi kódokat névnek kell megadnod:

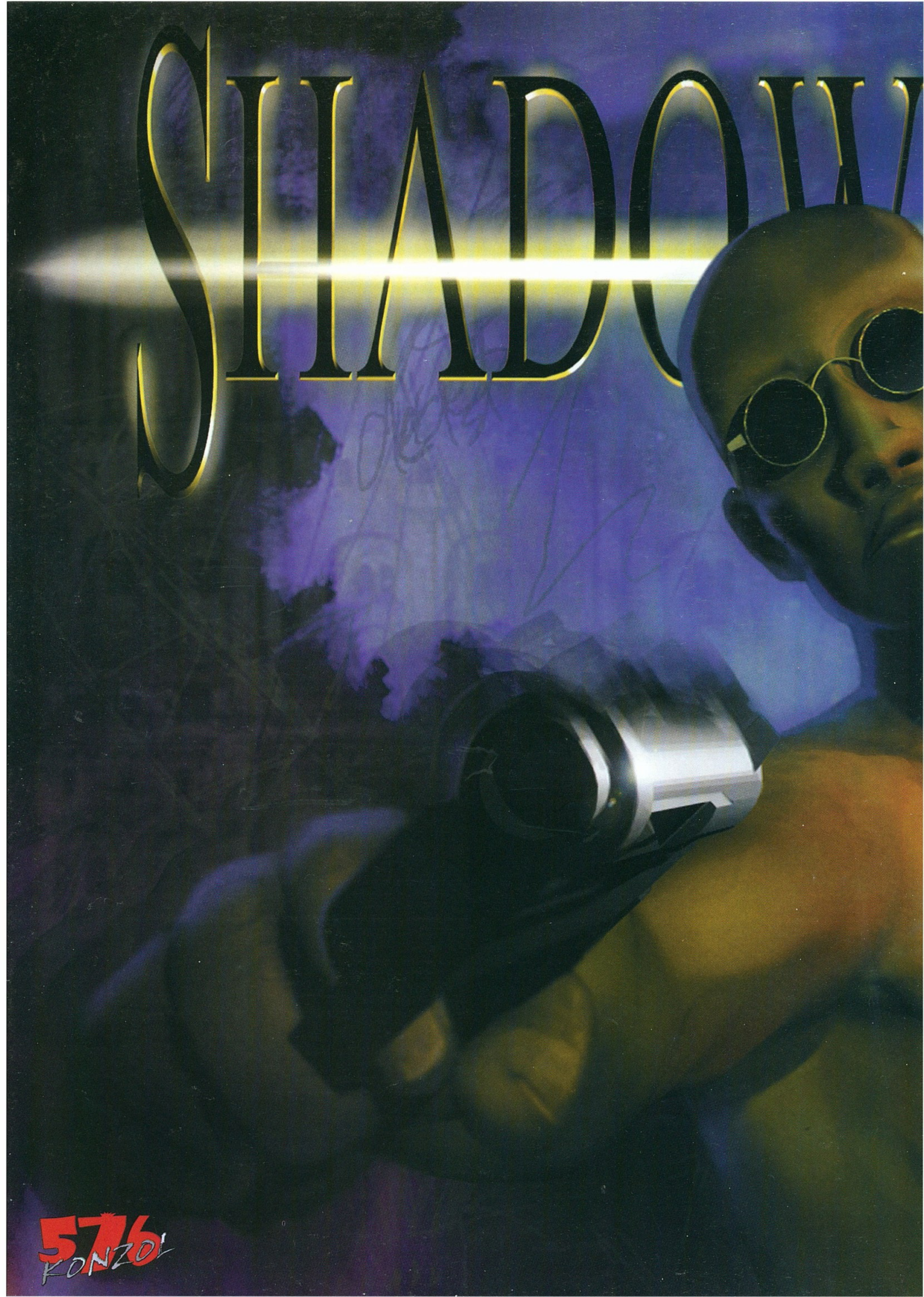
WIZZPIG – Minden pálya választható
AVINIT – Minden csapat választható
THEHAIR – Minden Challenge elérhető
MOONFACE – Végtelen gyorsító
GEORDIE – Végtelen pajzs
DEPUTY – Végtelen véletlenszerű fegyverek
CANER W – 4 prototípus pálya
BUNTY – Bajnokságok kinyitása
BEBEDEE – A kék turbókockák fehérré változnak
NOWHEELS – Ütközéskor lelassulsz

FINAL FANTASY VIII TÉRKÉPEK





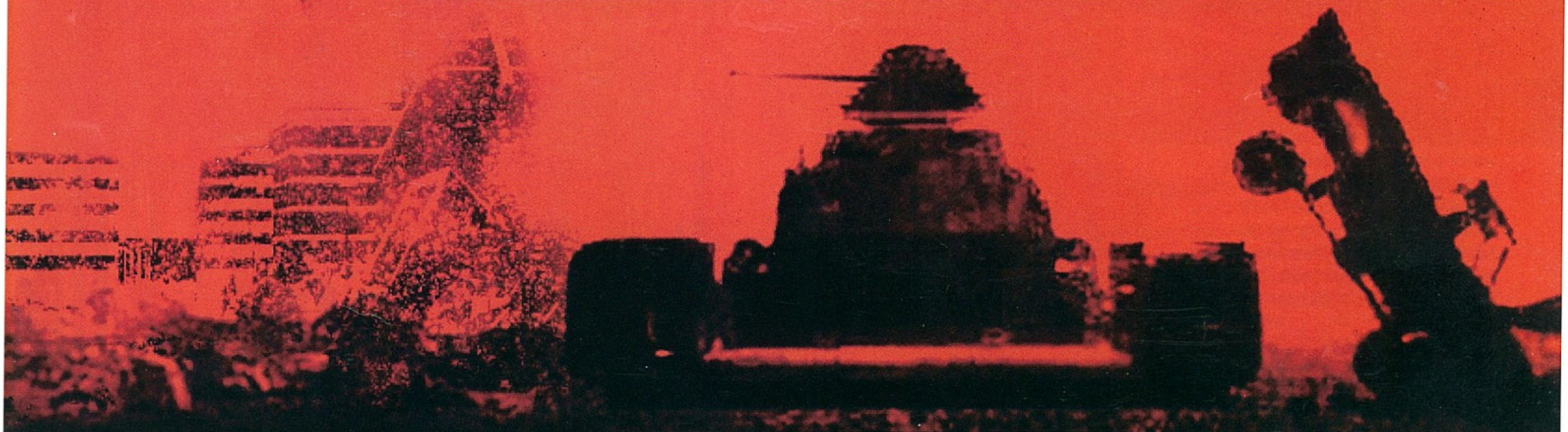

SQUARESOFT
ASY® VIII
©1999 Squaresoft


SHADOW
576 KONZOL

mozgatni a kurzort és a képet (kamerát). A jobb oldali karral tudjuk forgatni és dönteni a nézőpontunkat. Ha nyomva tartjuk a R1-et és úgy mozgatjuk a képet, a nézőpontunk a kép közepén marad és így csak a pálya mozdul el alattunk. Ez a módszer jelentősen gyorsabb, úgyhogy harc közben, érdemes ezt használni. Az X gombbal tudjuk kijelölni az egységeinket és parancsot adni nekik. A Négyzettel tudjuk lemondani a kijelölést, vagy ha már kijelöltünk egy csapatot és véletlenül lemondtuk, akkor a csapat egyik egységére kattintva az X-szel és utána rögtön Négyzetet nyomva kaphatjuk vissza gyorsan a kijelölésünket. A Háromszöggel tudjuk ki-be kapcsolni a harci kameraállást. Ez azt jelenti, hogy a kamera elkezdi követni a kijelölt egységet és az irányokkal, úgy tudjuk mozgatni, mintha mi vezetnénk (mint egy autós játékban). Ez az opció leginkább a felderítő akciókra használható. Továbbá ott van még a Kör gomb, aminek hatására egy menübe kerülünk,







ahol többféle dolgot is tehetünk. Egyrészt itt tudunk épületeket építeni (Build), fegyvereket és épületeket fejleszteni (Research), újfajta járműveket tervezni (Design), és itt tudunk utasításokat adni az egységeinknek is (pl.: milyen távolságból kezdjenek el lőni, vagy mekkora sérülésnél vonuljanak vissza).

TERVEZZ MAGADNAK HARCKOCSIKAT

Szólnék pár szót a saját egységeink tervezéséről is (számomra ez volt a legérdekesebb pont a játékban). Miután már jó ideje játszunk a játékkal és elegendően sokfajta újdonságot fejlesztettünk ki, érdemes lesz benézni ebbe a menübe, mert itt a már kifejlesztett technológiákat mixelhetjük össze és hozhatunk létre új egységeket. Akkora szabadságot kaptunk a készítőktől, hogy a lánctalpaktól kezdve a járművek karosszériáján át a fegyverekig, mindent mi rakhatunk össze kedvünk szerint. Így szerkeszthetünk Vulcan Cannonos harckocsikat, vagy akár lángszórós tankokat is. A játék felépítése egy kicsit eltér a már megszokottól, mert a missziók is elégé egyedien vannak megtervezve. Nem egyszer fordul elő, hogy harc közben módosul a feladat. Például, a pálya





elején azt az utasítást kapjuk, hogy védjük meg a bázist az ellenünk támadó ellenségektől, és amikor már végeztünk, egy újabb animáció következik, ahol további utasításokat kapunk. Szóval egy pálya teljesítéséhez több feladatot is meg kell oldanunk. Érdekes újítása a játéknak, hogy számos küldetés ugyan azon a terepen játszódik. Ezalatt az kell érteni, hogy egy pálya teljesítése után ugyan ott maradunk (még a felépített bázisunk is megmarad), csak a pálya távolabbi részei bővülnek ki és új felfedezhető területeket kapunk. Ez az újítás egy darabig talán érdekesnek is tekinthető, de egy idő után sajnos ráun az ember az egyhangú terepre. Az épületeink megegyeznek a hasonló stílusú játékokéval, vagyis az energiához erőművet, a pénzhez olajfúró tornyot, a járművekhez pedig gyárat kell építenünk. Az épületek felépítéséhez külön műszerész-autókkal rendelkezünk, melyek természetesen nem képesek harcolni. Hasznos lehet, hogy az építésnél egyszerre több műszerész is alkalmazható és így jóval gyorsabban lehet épületeket felhúzni.

A játék grafikailag is nagyon kiemelkedő teljesítményt nyújt. A pályák kidolgozása egyedülálló, a villámgyors 3D-s scroll-ról nem is beszélve. Igaz, amikor sokan gyűlnek össze a képernyőn, és még a házak is robbannak, egy kicsit belassul a játék, de hát ne legyünk telhetetlenek. A videofilmek minősége egyszerűen lenyűgöző, nagyon igényesen és profin lettek elkészítve. Amikor az első videó kezdődik, úgy néz ki, mintha a menü háttere elevenedne meg.

A Warzone 2100 tipikusan azok a játékok közé tartozik, amik felkeltik az ember érdeklődését, ösztönzik arra, hogy kipróbálja és amikor már jó két órája játszik vele, elkezd ráunni. Ehhez hozzájárulnak az enyhén monoton zenék és hangeffektek, és az egyhangú küldetések is. Mindezek ellenére én minden stratégának ajánlom a játékot, mert különleges stílusa miatt is megér egy próbát.

Endrédy Tibor

WARZONE 2100

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ GYÖNYÖRŰ GRAFIKA ÉS VIDEÓK, ÖTLETESEK A FEJLESZTHETŐ EGYSÉGEK

× NEHEZEN MEGSZOKHATÓ IRÁNYÍTÁS, HAMAR LAPOSSÁ VÁLNAK A KÜLDETÉSEK

87%

Több, mint másfél évnyi idegtépő várakozás után végre megjelent a PlayStation történelem legjobban várt játéka, a Final Fantasy VIII. Az angol verziót szeptember elején kaparintottam meg és nem is tettem le, amíg végig nem játszottam. Ez alapján igazolhatom az előzetes elvárásokat, a Final Fantasy VIII tényleg (az egyik) legtökéletesebb PlayStation játék, amivel valaha játszottam – minden tekintetben! Nincs még egy PlayStation progi, amelynek ennyire csúcs, elképesztő, fantasztikus, király filmjei lennének, mint az FFVIII-nak. Nézzétek csak meg az intrót – vagy



FINAL FANTASY VIII®

bármelyik filmet a játékban – erre még a kissé nagyképű PC-s ismerőseim is – akik nem szeretik a konzolt – azt mondták, hogy nagyon jó. Ennél tökéletesebb minőségű és ilyen rengeteg sok CG animációval PlayStationön – vagy más gépen – még nem találkozhattunk. De még nem szóltam a grafikáról! Annak köszönhetően, hogy – divatos szóval – új "engine-t" kapott – méghozzá a Parasite Eve-ét – iszonyatosan széppre sikerült a FFVIII. Véleményem szerint ennél jobb grafikájú játék erre a gépre nem is létezik. Ráadásul a PE-hez képest is nagyon nagy a grafikai fejlődés, mivel sokkal, de sokkal jobb annál. Ha nem olvastam volna, hogy a PE a grafikai elődje a FFVIII-nak, nem is hiszem el. Nem is tudom elképzelni, hogy ha a Final Fantasy IX PlayStationre fog elkészülni – már pedig eddig úgy tűnik, hogy arra is – akkor, hogy a búbánatba fognak rajta még javítani?! Van ugyanis egy olyan érzésem, hogy a Final Fantasy VIII-al a PlayStation elérte a képességeinek a csúcsát – vagy még mindig vannak rejtett tartalékok a gépben!? Nemcsak a városok és a helyszínek grafikája lett ezerszer szebb, mint a FFVII-ben, hanem a harc grafikája is sokat javult – a Summon, illetve most már GF – támadások láttán néha nem akartam hinni a szememnek! Azokat az apróságokat, hogy a szereplők végre rendes emberi külalakot kaptak, és a kiválasztott két emberünk mindig követi Squall-t, már még sem említem. Elképesztően látványos az az effektus, ahol egyszerre megy a CG film és a játék, ilyen volt már a VII-ben is, de itt most a minősége ennek az effektnek fenomenális. Az, amikor a film minden átmenet nélkül játékba vált (lásd. Dollet-ben a partraszállást) egyszerűn megdöbbentő. Most jut eszembe, itt vannak még a zenék is. Néhány ismerős dallamot leszámítva teljesen új lett, és én szerintem nagyon illeszkedik a játékhoz, amolyan igazi Final Fantasy stílusú. Az a szám, ahol ének is van kifejezetten gyönyörű lett – a címe egyébként "Eyes On Me" Ez azonban mind elhanyagolható lenne, ha nem lenne ilyen fantasztikus, négy CD-n tekergő, változatos története a FFVIII-nak. A Square megint óriásit alkotott, a történet ugyanis annyira jó és olyan sok váratlan fordulat következik be, amire soha nem számítanánk. Röviden összefoglalva a Final Fantasy VIII-nál jobb filmekkel, grafikával, történettel rendelkező játékkal még nem találkozhatunk eddig, mérföldekkel jobb – minden tekintetben – mint az elődje. Az egyetlen apró hiba – ha ezt egyáltalán annak lehet nevezni – hogy a hangulata a FFVII-nek mintha jobb lett volna (szerintem a FFVII hangulata megismételhetetlen). Ettől eltekintve nyugodtan mondhatjuk, hogy a Final Fantasy VIII egy tökéletes játék!

FINAL FANTASY TÖRTÉNELEM

Mivel Európában a FFVIII a második FF játék, ami megjelent nem árt, ha egy kicsit összefoglaljuk, mi tette különlegessé ezt a sorozatot. Az első három FF rész kis Nintendo-ra jelent meg, majd ezt követte újabb három rész SNES-re – a hamarosan megjelenő Final Fantasy Anthology-ban az V-ös és a VI-os részeket ki is próbálhatjuk, én már alig várom. A fő sorozaton kívül több más FF játék is megjelent mind NES-re, SNES-re, Game Boy-ra, sőt PlayStationre is. Azt már említettük, hogy a Final Fantasy sorozat részei történetben nem folytatásai egymásnak, mindegyik egy-egy különálló részként funkcionál. Így van ez a Final Fantasy VIII-al is, egy teljesen új történetet, világot és környezetet ismerhetünk meg benne. Mindegyik epizódban felbukkannak ismerős szörnyek, varázslatok, Chocobo-k, Mog-ok, és nevek, melyek kizárólag a Final Fantasy részeiben találhatók meg. Például szinte elképzelhetetlen egy FF játék CID nevű karakter nélkül, szinte mindig felbukkant valahogyan egy Cid, a Final Fantasy sorozat előző részeiben. Most is így van ez, ám ez a Cid nem az a Cid akit a FFVII-ban megismertünk. De említhettem volna Biggs-et vagy Wedge-et is. Persze nem arról van szó, hogy a Square kezd kifogyni a nevekből és ezért nevezi el ugyanúgy a karaktereit. Mindig megtaláljuk azokat az apróságokat, amik összekötik a FF epizódjait és ezért fantasztikus ez az egész Final Fantasy világ.

Most megpróbálom bemutatni a Final Fantasy VIII világának a környezetét, kissé nehéz a feladat, mivel nagyon összetett a történet.

A játék főszereplője mint azt már biztosan tudjátok Squall egy tizenhét éves srác, aki a Blamb Garden nevű kiképző iskolában tanonc. Squall nem az a tipikus szuperhős alkat, csöndes, nagyon hűvös, kissé már rideg a természete, kicsit barátságtalan az idegenekkel, ám ennek ellenére számomra nagyon szimpatikus figura. A Gardenben kicsi koruk óta képeznek ki gyerekeket, akik ha a záróvizsgát is leteszik SeeD-k lehetnek. A SeeD-k speciális harcosok, akiket a világ minden táján bevetnek különböző küldetésekben. Blamb Garden-en kívül még két másik Garden van a világon. A legkisebb a Trabia Garden, mely északon található és szövetségben áll a mi Gardenünkkel. A harmadik, a legnagyobb, a Galbadia Garden, ők se nem szövetségesek, se nem barátok. A világon két óriási ország létezik (meg több kicsi), melyek közül az első a zsarnok Galbadia Birodalom, a másik Esthar. Esthart inkább hagyjuk, mivel pár éve eltűnt a világtérképről, foglalkozzunk inkább Galbadiával. Ezt Edea irányítja, aki egy gonosz varázslónő. A varázslók meghatározó szerepűek a Final Fantasy VIII világában, több is van belőlük, és sok háborút vívtak már egymással. A legendák szerint egy isten, Hyne teremtette az embereket, majd az erejét felosztotta a varázslók között, így Edea és a többi varázsló is Hyne, azaz egy isten erejével rendelkezik. Természetesen szörnyek is vannak bőven a világon, ők a szörnyek bolygójáról származnak, ami nem más, mint a Hold. Hamar észre lehet venni, hogy a Hold óriási nagy, nem véletlenül. Egy óriási gép – a Lunar Cry – bizonyos időközönként lehívja, pontosabban letranszportálja a szörnyeket a földre. Több ország is elpusztult már emiatt.

Térjünk vissza a SeeD-kre. Ők szörnyeket, azaz GF-eket használnak a harcban, ez adja az igazi erejüket. A GF-ek a legfontosabbak a játékban, nélkülük egy SeeD semmire sem mehet. Squall éppen a záróvizsgához közeledik és hamarosan SeeD válhat belőle. Éppen egy küldetést akar végrehajtani, amikor Seifer – aki Squall legnagyobb ellenfele – útját állja és gyakorolni invitálja. Squall és Seifer teljesen ellentétes személyiségek, még a legapróbb részletekben is ellentétei egymásnak – vizsgáljátok meg őket. A gyakorlás eldurvul és mindketten sebekkel végzik. Ennyi azt hiszem elég is az alapokról a többit derítsétek ki a játékból.





SIKERÜL-E FELÜLMÚLNI A FELÜLMÚLNI A FELÜLMÚLHATATLANT?







GUARDIAN FORCE

A játék elején a legfontosabb 3 GF-et szerezni, mivel ezek nélkül nem tudunk harcban menüket (Item, Magic, GF stb.) berakni az embereinknek. GF-ek nélkül nem megyünk semmire. Az első kettőt a játék elején szerezhetjük meg az osztályteremben, a számítógépünkből vehetjük ki őket, név szerint a Quezacotl és Shiva. A harmadikat – Ifrit – a történet szerint szerezhetjük majd meg. Tehát felvettük a GF-eket, használatba kéne őket helyezni. Az egyszerű áttekinthetőség kedvéért nézzük sorban a legfontosabb menüket.

GF: Itt a megszerzett GF szörnyeinket nézhetjük át. A GF-ek három csoportra oszthatók. Vannak azok, amelyeket itt ebben a menüben találunk és az embereinknek adhatjuk oda őket. A második, akik maguktól jönnek elő harcban, illetve harmadik amelyeket az Item menüből hívhatunk. Szóval itt vagyunk a GF menüben, nyomjunk rá mondjuk a Shivára. Egy újabb képernyő jön elő, ahol láthatjuk, hogy a GF-ünk hányas szinten áll – ugyanis a harcok után a GF-ek is tapasztalati pontot kapnak, fejlődnek, szintet lépnek, mint az emberek. Alatta van a HP, ez alatt pedig a szintlépéshez szükséges pontszám. Oldalt egy menü sor található "Compatibility" néven. Ez azt mutatja, hogy az embereink mennyire kompatibilisek az adott GF-fel. Ez az előhívásnál fontos, minél nagyobb a karakter mellett lévő szám – tehát minél kompatibilisek – annál gyorsabban hívhatjuk szörnyeinket harcokban. Ha ugyanis hívunk egy GF-et, akkor el kell telnie egy kis időnek – ez idő alatt az adott emberünket a GF – mint ahogy neve is mutatja – védeni fogja a sérülésektől, tehát ha előhívás közben valaki megtámad, nem az emberünk HP-ja fog fogyni, hanem a GF-é. Ha elfogy kampó, amíg fel nem támasztjuk, és be nem gyógyítjuk. Minél többször használunk egy GF-et, annál jobban növekszik a kompatibilitás. Ideje tovább lépni: nyomjunk rá a Learn-re, ekkor egy képernyő fog bejönni. Itt egy csomó mindent láthatunk felsorolva. Ezek a GF-ünknek kifejleszthető dolgokat jelölik. A harcban aratott győzelem után a már említett tapasztalati ponton (EXP) kívül AP-t is kapunk, amelyekkel ebben a menüben beállított tulajdonságokat fejleszthetünk. A már kifejlődötteken a "Complete!" felirat látható. A többinél a szám a kifejlesztéshez szükséges AP pontszámot jelöli. Ha valamit megtanult a GF, mindig jöjjünk erre a képernyőre és állítsuk be azt, amihez a pontokat adni akarjuk. Egyébként itt az ikonok a következőket jelölik. A legfontosabb a felfelé mutató nyilacska. Maradjunk a Shivánál, vegyük az STR-J-t. Amennyiben ezt kifejlesztjük, akkor a megszerzett varázslatokat berakhatjuk a STR-hez (erő) és ezáltal növelhetjük azt. Tehát ezzel blokkokat nyithatunk meg a karakterünknek, melyekbe a varázslatokat helyezhetjük és növelhetjük – minél jobb mágiákkal – a tulajdonságainkat (sebzés, HP, pontosság, gyorsaság stb., erre még lentebb részletesebben visszatérek).

A nyilacska alatti ikon a harcban behelyezhető menüket jelöli, erről már volt szó. A legfontosabb menük már alapból megvannak, ám később egy csomó érdekes és néha hasznos menüt fejleszthetünk ki (szintén visszatérek erre is).

A következő ikonsor a karakterünk állapotát befolyásolja – növelhetjük ezzel a karakterünk gyorsaságát, HP-jét, erejét és még vagy száz féle dolgot. Ez alatt néha előjön egy-egy ritka ikon, ez szintén a karakterünkre hat – például kikapcsolhatjuk a harcot – néha egész hasznos.

A következő a GF-re ható tulajdonságokat jelöli, főleg GF-ünk HP-jét és erejét növelhetjük.

A legutolsó egy újabb menüt nyit meg (Ability) a főmenüben, erről is majd később.

A legfontosabb tehát az összes GF-et megszerezni, erre ajánlom figyelmetekbe a mellékletet mivel ott az összes GF-et megtaláljátok!

MENÜK ÉS A KEZELÉS

Most, hogy már tisztában vagyunk a GF-ekkel nem árt ha felhelyezzük őket az embereinknek.

Junction: Ahhoz, hogy ezt megtegyük lépjünk ebbe a menübe. Ezután válasszuk ki, hogy kinek akarunk GF-et adni – esetünkben Squall-t. A következő képernyőn csak a Junction választható, nyomjunk tehát arra, majd a GF-re. Válasszuk ki a megfelelő GF-et és adjuk oda Squall-nek – azt gondolom nem kell mondanom, hogy akármennyi GF-et adhatunk embereinknek. Rálépve a GF-ekre láthatjuk, hogy melyik blokkot nyitja meg a tulajdonságok mellett. Adjunk tehát oda a GF-et és lépjünk tovább. A következő képen a megszerzett varázslatokat helyezhetjük fel a megnyitott blokkokba. Berakhatjuk támadás (Atk), varázsló (Mag), és védekező (Def), módban – persze csak akkor, ha már vannak varázslataink. A következő lépésben a harc közben rendelkezésünkre álló menüket és parancsokat adhatjuk oda Squall-nek. Kezdetben csak négy menü van itt, de későbbiekben – mint ahogy azt már említettem – lesz még egy csomó. Sajnos csak hármat helyezhetünk fel a négyből. Szerintem a három leghasznosabb a Magic, GF, és végül a DRAW. Ez utóbbi az egyik legfontosabb a következők miatt. A játékban nincs MP, azaz manna, ezért a varázslatokat el kell tanulni az ellenfelektől, és a Draw parancs erre jó. Másrészről, hamar találkozni fogunk rózsaszínű kis gömbökkel, melyben szintén értékes varázslatok rejlenek, Draw pontoknak hívják őket – ezeket is csak Draw-val lehet használni. Harcban, ha varázslatot akarunk szerezni, lépjünk tehát a Draw-ra, majd válasszuk ki, melyik ellenféltől szedünk ki varázslatot. Ezután a varázslatok listája jön be, az adott szörnytől tehát ezeket a varázslatokat tanulhatjuk el. A kérdőjel olyan mágiát jelöl, amellyel még nem találkoztunk eddig. A kiválasztott varázslat után két lehetőség jön elő. A STOCK-kal tanulhatjuk, a CAST-tal megcsinálhatjuk – így leellenőrizhetjük, hogy mire jó – a tanulni kívánt varázslatot. Ha sikerült a Draw, felül láthatjuk hány darabot sikerült szerezni a varázslatból. Azt tudom tanácsolni, hogy mindegyik varázslatból lopjunk a lehető legtöbbet – azaz százat – mivel minél több van belőlük, annál jobban fogja növelni a különböző tulajdonságainkat, képességeinket, ha behelyezzük a megnyitott blokkokba.





Megvannak tehát a menük, ám ez alatt van még valami. Ide – ha már kifejlesztettük – a karakterre ható tulajdonságokat (erő, gyorsaság, HP stb. növelőket) helyezhetjük használatba. Ha ezzel is megvagyunk végeztünk is, ám ha valamit még meg akarunk változtatni a Junction-on belül, a Magic ponttal

manuálisan is felhelyezhetjük a karakterünknek a varázslatokat, illetve az Off-fal levehetjük őket GF-ekkel együtt. Itt a Magic pontra még kitérnék egy kicsit. Nemcsak a tulajdonságainkat növelhetjük, hanem bal oldalra lépve behozhatunk egy újabb megnyitható blokksort, ezeket is ki kell fejleszteni a GF-eknek (ST Attack-J, St Def-J, St Def-Jx2 stb.). Az első oldalon balra lépve három blokkot fejleszthetünk ki. Az elsőbe a behelyezett elementál támadással fogunk támadni (Elemental Attack). Érthetőbben, ha berakjuk ide a tüzet és megtámadunk egy arra allergiás szörnyet, extrát sebezhetünk rá – persze vannak olyan szörnyek, akiket például a tűz gyógyít. A következő két blokkban bevéthetjük magunkat az elementál támadások ellen (Elemental Defense). Ha tehát 50%-ban vagyunk védettek a tűz ellen, akkor a tűz fele annyit fog a kiválasztott emberre sebezni. Amennyiben megjelenik egy zöld csillag az elementál támadás mellett, akkor az a varázslat nem sebezni, hanem gyógyítani fogja emberünket. Ezzel az oldallal végeztünk is, lépjünk tehát tovább balra. Ide öt féle blokkot fejleszthetünk ki később. Ezen a helyen a karaktereinkre illetve az ellenfelek állapotára ható varázslatokat tehetjük fel.
Az első a Status Attack, ha ide például belerakjuk az altatást, sima ütéssel elaltathatjuk az ellenfelet. Persze nemcsak altatást lehet ide rakni, hanem rengeteg dolgot, pld. varázslat letiltást (Silence), zombivá változtatást (Zombie), megállítást (Stop), azonnali halált (Death) és még sorolhatnám ezeket az egyébként szemétláda varázslatokat, melyeket a szörnyek előszeretettel használnak. Nem csak támadhatunk velük, be is védhetjük magunkat ellenük a maradék négy üres blokkal. Igyekezzünk úgy elhelyezni GF-einket, hogy a lehető legtöbb elementál és státusz támadás ellen védve legyünk, erre mindig figyeljünk oda és úgy alakítsuk ki GF rendszerünket.

Switch: Ezen a menün belül a Switch Memberrel a világtérképen illetve az állásmentő helyeken – később – csapatot választhatunk. Van még itt egy fontos dolog, a Junction Exchange, amivel egyik emberünknél található GF-eket, blokkokba helyezett és nem helyezett varázslatait adhatjuk át egy másik emberünknek. Ez azért fontos, mivel a játék folyamán gyakran kell karaktert cserélni, és ilyenkor nem kell egyenként mindet újra visszahelyezni a szereplőinknek.

Ability: Ne zavarjon meg senkit, de a főmenüben is van egy Ability menü, de ez egészen másra jó, mint az előbb. Kezdetben, ez még nem választható, de amint megtanulta valamelyik GF ezt – a legalsó menük – beléphetünk ide is (lásd fentebb). Tehát ezekkel a menükkel, amik itt lesznek választhatók nagyon sokféle dolgot tehetünk. Például tárgyakat alakíthatunk át különféle varázslatokká, vagy egyéb más fontos dolgokká (tárgyak, lőszerek, fontos megszerezhetetlen tulajdonságok stb.), például átalakíthatjuk a játék elején szerzett gyenge elementál varázslatokat erősebb közép, illetve felsőfokú varázslatokká, ugyanis a játék közepétől az alacsony szintűek hasztalanok lesznek. A legfontosabb a Quezacotl-nak a Card Mod "abilitije", ez ugyanis a fegyvervásárláshoz kell – még erre visszatérek. Rengeteg mindent lehet ide kifejleszteni, majd meglátjátok – próbáljátok ki őket mind.

Magic: Varázslatainkat ebben a pontban nézhetjük meg és a felső menüsorral átadhatjuk más karaktereknek. A Rearrange menüvel rendezhetjük őket elég sokféle módon.

Item: Tárgyainkat és gyógyító italainkat használhatjuk és rendezhetjük itt. Harcban csak nagyon ritkán érdemes feltenni, mivel a Draw hasznosabb nála.

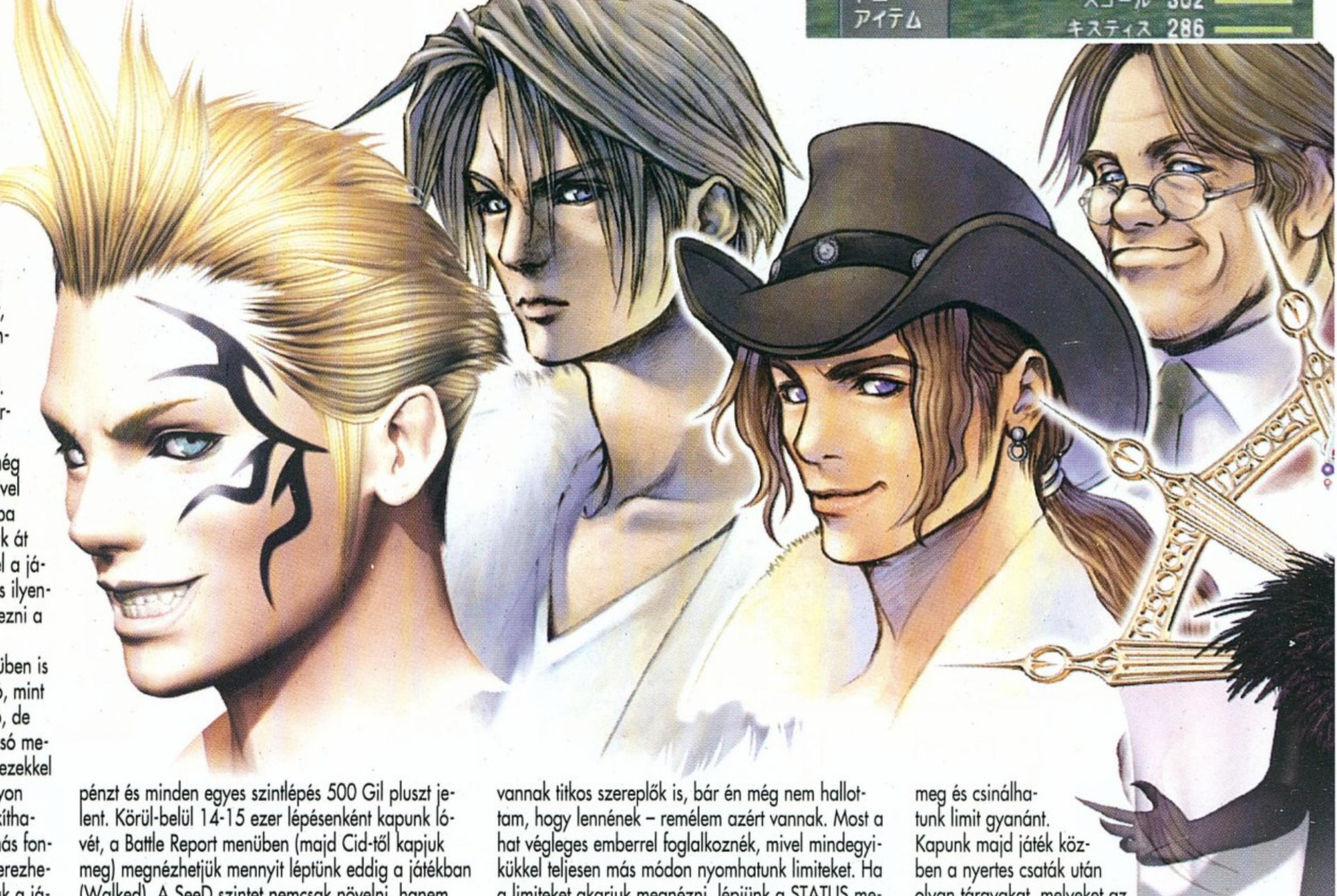
Tutorial: Itt szinte mindent megtudhatunk a játék harci rendszeréről és szabályairól, érdemes legalább egyszer átnézni ezeket. A információnál szintén minden le van írva, amit csak el tudtok képzelni. Ezen belül is van információ menü, ahol három almenü választható. Ezekből megtudhatjuk a történet apró részleteit, olvashatunk a helyszínekről ahol jártunk, és a személyekről akiket megismertünk, hasznos ha sokszor idejövünk és elolvassuk ezeket. Később három menüvel még kiegészíthetjük ezt, ezek a Battle, Character, GF Report menük, ahol statisztikákat nézhetünk meg a harcokról, karaktereinkről és GF-jeinkről. Visszalépve van itt még valami, a TEST, ami még nem választható. Miután SeeD-k lettünk, akkor léphetünk ide. Itt teszteket tölthetünk ki, kérdéseket tesz fel a játék melyekre igennel és nemmel válaszolhatunk. Ha a tíz kérdésre jól válaszolunk, a SeeD szintünk növekszik eggyel. Azt, hogy hányas SeeD szinten állunk, a főmenüben a játékidő alatt láthatjuk. Ez azért fontos, mivel a SeeD szintre kapjuk a játékban a pénzt és minden egyes szintlépés 500 Gil pluszt jelent. Körül-belül 14-15 ezer lépésenként kapunk lóvét, a Battle Report menüben (majd Cid-től kapjuk meg) megnézhetjük mennyit léptünk eddig a játékban (Walked). A SeeD szintet nemcsak növelni, hanem sajnos csökkenteni is lehet. A történet során sokszor kerülünk olyan helyzetbe, hogy egy feladatot vagy küldetést nehezebb vagy könnyebb módon oldunk meg. Ha a nehezebbet választjuk a SeeD szint pénzszerzésnél magától feljebb, ha a könnyebb megoldást lejjebb lép. Persze rengeteg olyan apró dolog van, ami befolyásolja a SeeD szintet, például ha sokat menekülünk harcban, vagy autóval közlekedünk nem gyalog, esetleg használjuk az utakat ahol nem támadnak meg, vagy a harcban végzett negatív cselekvések, ezek mind csökkenthetik a szintet. Egy biztos, csökkenteni könnyebb lesz mint növelni. Összesen 30 tesztet tölthetünk ki (lásd. melléklet), de csak akkor, ha a rendes szintünk is magasan áll. Ez alatt azt értem, hogy ha a 14-es szinten állunk, akkor a 15-ös tesztet csak akkor tölthetjük ki, ha már elértük a 15-ös szintet. A Review-vel később újra írhatjuk a már kitöltött teszteket.

Config: Csak a szokásos dolgokat lehet itt állítani. Érdemes bekapcsolni a rezgést és amennyiben az európai verzióban is megváltoztatták az irányítást (mint az én általam tesztelt amerikaiban), a Controller-nél beállíthatjuk a gombokat úgy ahogy az FFVII-ben volt.

LIMITEK ÉS FEGYVEREK

A limiteket kicsit másképpen adja be a játék, mint a Final Fantasy VII-ben. Kezdetben nincs fontos szerepe a limiteknek, de később kulcsfontosságúvá válnak. Limitet akkor nyomhatunk, ha nagyon kevés a HP-nk, kb. akkor, amikor sárga az energiánk. Ha ilyenkor nem jönne be a limit, akkor nyomogassuk a visszalépés gombját – attól függ melyikre állítottátok – ha sokszor lenyomjátok egészen biztosan bejön a limit, és ameddig sárgában van az életerőnk bármennyiszer megcsinálhatjuk. Vagy használjuk az AURA varázslatot, ilyenkor teljes HP-val is csinálhatunk limitet. A játékban összesen hat olyan karakter van, amelyek véglegesen csatlakoznak hozzánk, és öt olyan, amelyek csak ideiglenesen irányíthatunk – lehet, hogy vannak titkos szereplők is, bár én még nem hallottam, hogy lennének – remélem azért vannak. Most a hat végleges emberrel foglalkoznék, mivel mindegyikükkel teljesen más módon nyomhatunk limiteket. Ha a limiteket akarjuk megnézni, lépjünk a STATUS menübe. A szokásos dolgok átnézése után a negyedik képernyőn megjelenik a limit is.







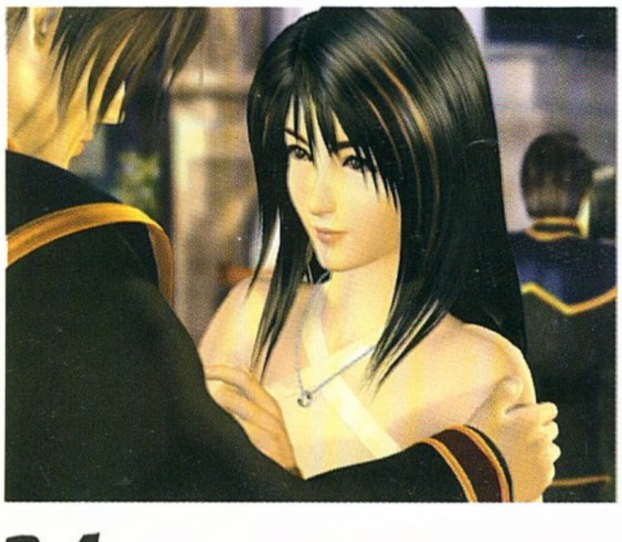
Squall: Neki először is meg kell tanulnunk használni a Gunblade-et. Amikor Squall támadni készül, az ütés pillanatában nyomjuk le az R1-et, így a Gunblade-del egy kis robbanással csaphatunk oda az ellenfeleinknek és többet sebezhetünk rájuk – ez Seifer-nél is működik. Beállíthatjuk ezt automatára, de szerintem hagyjuk manuálisan. Mikor Squall limitet nyom, megjelenik alul egy menü – ez a Renzokuken Indicator. Itt a bal oldalon egy kis kockát láthatunk és jobbról-balra hullámok kezdenek el haladni. Mikor a hullámok a kockába érnek, akkor nyomjuk le az R1-et, mivel itt is a Gunblade-det használhatjuk. Miután végignyomtuk ezt, általában egy záró támadás jön, ami mindig változó, hogy mi lesz – ez nem mindig jön elő. Összesen három záró támadást szerezhetünk a meglévő egy mellé, ha minél jobb fegyvereket veszünk Squall-nek. Minden esetre Squall-nek vannak a legjobb limitjei.

Quistis: Neki Enemy Skill varázslatokat taníthatunk meg és csinálhatunk limit gyanánt. Kapunk majd játék közben a nyertes csaták után olyan tárgyakat, melyeket az Item menüből Quistis-nek adhatunk és új Enemy Skill limiteket nyomhatunk, melyek hol nagyon jók, hol gyengébbek.

Zell: Vele talán a legnehezebb a limitelés, mivel kombókat nyomhatunk az ellenfelekre. Ha a kombókat megfelelő sorrendben visszük be, egy záró támadás következik – néhány másodpercünk van csak, erre figyeljünk oda, persze be lehet a kombózást automatára is állítani. Új limiteket boltokban vagy véletlen folytán szerezhetünk neki katalógusok formájában (Combat King), melyeket el kell olvasni – az Item menüben – hogy új limitet kapjon Zell.

Selphie: Vele varázslatokat csinálhatunk. Do Overrel válasszuk ki, milyen varázslatot akarunk megidézni, majd a Cast-tal csináljuk meg. A legjobb a játék elején a Full-Cure, amivel a teljes csapat HP-ját maximumra tölthetjük.

Rinoa: ő egy GF-et használ limitnek, méghozzá Angelo-t a kutyáját. Amikor limitet csinálunk Rinoával válasszuk ki, hogy Angelo-t, vagy pedig az Angel támadást akarjuk megcsinálni – ez utóbbi lehet, hogy csak később jön elő. Angelo-nak újabb támadásokat és varázslatokat vehetünk, szintén katalógusokban vannak, és szintén el kell őket olvasni – a Pet Shopban kaphatunk ilyeneket. Ha elolvastuk a katalógust menjünk a Satus menübe és állítsuk be, hogy mi fejlődjön Angelo-nak. Sűrűn nézegessük, hogy kifejlődött e, ha igen, állítsuk át valami másra. Külön érdekesség, hogy ha Rinoát megtámadják, néha Angelo előjön és automatán – Conter Attack-ként – megtá-



madja az ellenfelet. Ilyen fajta támadásokat és varázslatokat is szerezhetünk még, pld. gyógyítás.

Irvine: Irvine-nak a shotgun-jához kell töltényeket venni. Limitelés előtt válasszuk ki, milyen tölténnyel akarjuk megtámadni az ellenfelet, majd az R1-et nyomkodva lőjünk. Töltényt boltokban szerezhetünk, kaphatunk, vagy az Ability menüben átalakíthatunk más tárgyakból.

szerezni. Ezeket a tárgyakat ellenfelektől lophatjuk, megvehetjük, de ami a legfontosabb, a Card Mod abilitivel kártyákból átalakíthatjuk őket (nézzétek meg a mellékletet). Amennyiben megvannak a fegyver megvásárlásához a megadott tárgyak, a harci eszközt megvásárolhatjuk. Nem feltétlenül kell katalógus, ha előbb összegyűjtjük a tárgyakat fegyver megvásárlására, akkor is megvehetjük őket.

kozni a kompatibilitásukat. Például, ha valakinél ott az Ifrit, akkor ha sima tűz varázslatot csinálunk, úgyis növekszik a kompatibilitása az adott karakterrel. Ezt már elmondtam, de elmondom még egyszer, minden varázslatból százat tanuljunk el, hogy ha használatba helyezzük, jobban nőjön az erőnk, védelmünk stb. Erre a legjobb módszer, ha elaltatjuk az ellenfelet, mert ilyenkor nem árthat nekünk. A játék elején a legjobb

azaz aki több ellenfelet ölt meg, több pontot kap – és ez igaz a GF-ekre is.

Nem tarozik ide, de a Final Fantasy VIII japán és amerikai verziója már használta a PlayStation legújabb kiegészítőjét a PocketStation-t. Kizárásos alapon elég valószínű – de nem biztos – hogy az európai verzió is támogatja ezt a kis kiegészítőt (ugyanis a használatával megszerezhetetlen cuccokat kaphatunk a já-









A többi öt karakternél a limit jóval egyszerűbb, csak válasszuk ki a támadást és kész. A legjobb csapat egyébként a Squall, Rinoa, Irvine hármas, mivel az ő limitjeik és erejük sokkal jobb, mint a többieké. Csak azt sajnálom, hogy Lagunát és Kirost nem lehet betenni a csapatba, pedig őket nagyon kedveltem.

Természetesen elengedhetetlen a fegyvervásárlás is. Ám most nem lehet bemenni egy boltba és jól bevásárolni. Ha fegyvert akarunk venni, először szereznünk kell egy fegyverkatalógust, amit ha elolvastunk az új fegyver feltűnik a boltban (Junk Shop). A fegyverek újramodellezéséhez szükség lesz bizonyos tárgyakra, melyeket nagyon nehéz lesz meg-

TIPPEK, TANÁCSOK, ÉRDEKESSÉGEK

A legelső, amelyet minden GF-nek érdemes kifejleszteni – már amelyiknek van – a BOOST. Ha ez kifejlődött, a GF támadás alatt tartsuk lenyomva a Select-tet, ilyenkor a Négyzet nyomogatásával egy számlálót pergethetünk fel, ami 75-ről indul. Minél nagyobb számot állítunk be, annál többet fog sebezni a GF. Arra kell vigyázni, hogy amikor megjelenik az X az ujjacskán, ne nyomjuk meg a Négyzetet, mert a számláló visszaugrik 75-re. Max 250-ig fokozhatjuk a számlálót, persze néhány GF-nél ez lehetetlen. A Boost nélkülözhetetlen a keményebb ellenfelek legyőzésében. A Boost után fejlesszük ki a blokkokat, ahova a varázslatokat fogjuk berakni, ez szintén nagyon fontos. Azoknak a GF-nek, amelyeknek van elementál hatásuk, lehet egy másik módon is fo-

varázslatok a Scan (megnézhetjük ellenfelünk HP-ját, gyenge pontjait), Esuna (leszedhetjük az ÖSSZES káros tulajdonságot), Cure (gyógyítás) varázslatok – a többit tapasztaljátok ki. A gyógyítást (Cure, Cura, Curaga), szerintem ne rakjátok be blokkokba. Ennek az az oka, hogy gyógyításra mindig szükség van, tehát folyamatosan használjuk majd. Tehát ha behelyezzük mondjuk a HP-hoz a gyógyítást, akkor harc közben szépen a maximum HP-nk lefog csökkeni – mivel folyamatosan regeneráljuk magunkat – ami az erősebb ellenfelek ellen végzetes lehet. Ahogy haladunk előre a játékkal, úgy tanulhatunk egyre jobb és jobb varázslatokat a szörnyektől. Érdekes és elég jó újítás, hogy amikor szintet lépünk és növekszik az erőnk, úgy lépnek szintet és erősödnek körülöttünk a szörnyek is. Tehát a játék figyeli, hogy hányas szinten állunk és úgy alakítja ki az ellenfeleink erejét. Ha például két gyengébb embert rakunk a csapatba az összes szörny HP-ja és tulajdonsága lejjebb megy, így még az is előfordulhat, hogy néha jobban megéri egy-egy gyengébb embert a csapatba tenni mint egy erőset! Ennek a rendszernek a nagy előnye, hogy a harc sosem lesz unalmas, a szörnyek legyőzése mindig a megfelelő izgalmat fogja okozni. A tapasztalati pontot aszerint kapjuk, hogy vettünk részt a harcban,

tékban), melyben egy kis Chocobo-val kell kalandokban részt venni és harcolni. Sajnos kis hazánkban még nincs PocketStation, ezért nem tudtam ezt kipróbálni, de annyit tudok, hogy GF-eket és egyéb fontos dolgokat szerezhetünk és fejleszthetünk a játékban a PocketStation segítségével. Lapzártakor kaptam a Martintól és a Bagó Petitől a szomorú információt, az európai verziónál a PocketStation támogatás valószínűleg nuku – ebből mindenki vonja le a konzekvenciát.

(Folytatás a mellékletben)

Veres Miki

FINAL FANTASY VIII

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A FINAL FANTASY VIII EGYSZERŰEN TÖKÉLETES ÉS HIBÁTLAN

× TALÁN A HANGULATA JOBB VOLT A FFVII-NEK

99%





Nem tudom, lehet hogy nekem vannak túlságosan magas igényeim? Már egy hete játszom ezzel az F1'99-el, de még mindig nem sikerült megszeretnem. Fura módon nem nagyon sikerül ráállni a kanyarok bevételére, a féktávok csökkentésére és úgy egyáltalán semmire sem. Ettől függetlenül nincs kizárva, hogy használható program lenne belőle, ha nem játszottunk volna már a Monaco GP-vel. Persze az értékelésnek ez a része bőven ráér a végén a cikknek, így kezdjük az elején.

Akik szeretik a száguldó cirkuszt, azoknak nem kell elmagyaráznom mit jelent, amikor felbőgnek a motorok és kialszik az utolsó piros lámpa is a startvonal fölött. Kéthetente 22 autó indul ilyenkor hatalmas robajjal (amit csak akkor lehet igazán megérteni, ha valaki élőben is hallja) és szűk két órán át száguldoznak körbe-körbe a világ leghíresebb pályáin, TV-nézők millióit leszögezve a képernyő elé. Egy kívülálló számára ez a versenysorozat kifejezetten nevetséges. Sok nőnemű ismerősöm kérdezi ilyenkor meg, hogy mi a fene olyan érdekes 22 körbe-körbe tekergő autóban? Nem kell tudniuk. Elég, ha mi értjük. És ha már van egy PSX a házban, még próbára is tehetjük magunkat a kocsikban.

Az F1'99 a jól megszokott F1-es tradíciókat követi kisebb nagyobb változtatásokkal, melyek néhol negatív, néhol pozitív irányba tolják el a játszhatóságot, a látványt és minden fontos elemét egy autóversenynek. Az első szép és megszokott dolog az intró. Hangulatosan és látványosan van megcsinálva, csak úgy, mint a Gran Turismo... Jéé, tényleg ! Ez az intro teljesen olyan mint a Gran Turismo. Akkor onnan volt olyan piszok ismerős! Persze lehet, hogy a srácok ugyanazon a pályán vették fel a kezdőképeket, de mindenképp ugyanabból a virtuális memóriából, erre a nyakam teszem. Persze egy játékot nem az intró ad el, így ettől még nyugodtan lehet maga az akció része szórakoztató.



NAVIGÁLÁS PÁLYÁN KÍVÜL

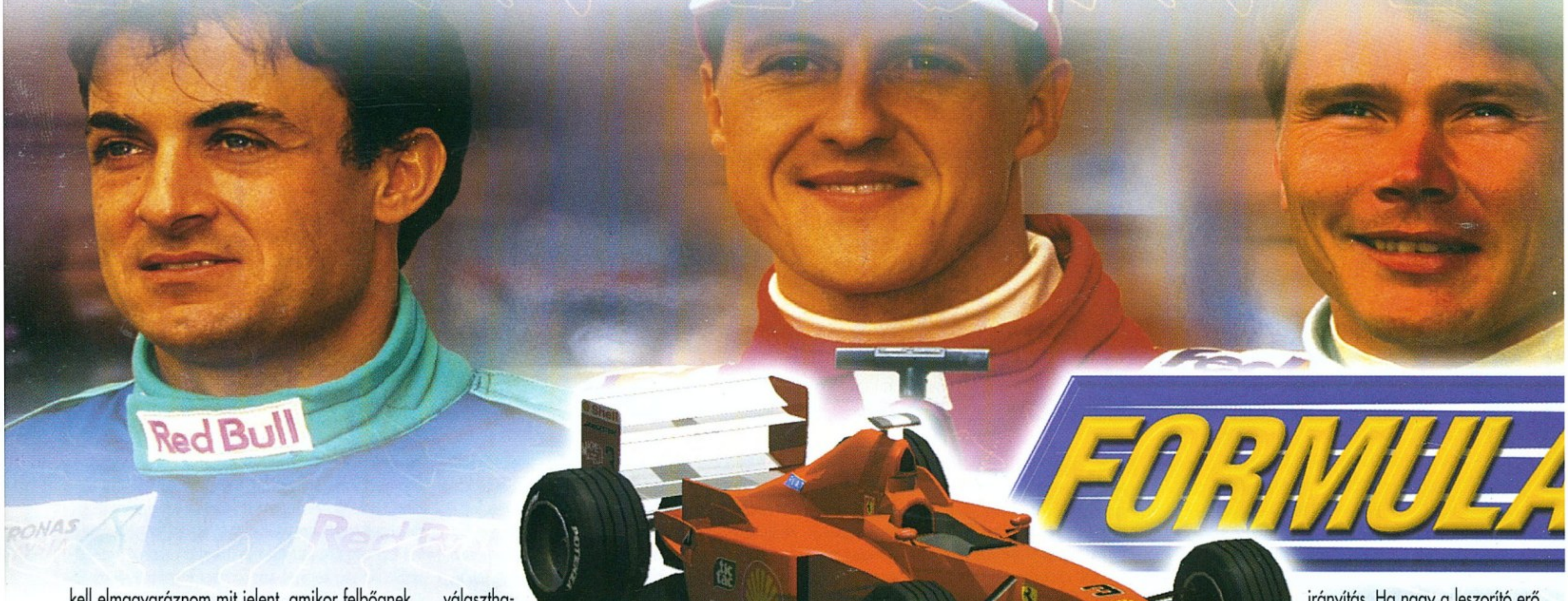
A központi menüsorban a legmegszokottabb dolgok választhatóak, mint Quickrace (gyorsverseny) vagy Championship (bajnokság). A mentésen és a párbajon kívül nem is pazaroltak nagyon bájtokat erre a részre. A menüpontokban való navigálás végig elég egyszerű, még a verseny alatt is. Nem állítom, hogy nem kell megszokni, de ha kicsit "ráállunk", megy minden, mint a karikacsapás. Ez mindenképp pozitívum a játékban, mivel az F1-világ technikai része elég bonyolult, így ezt könnyű kezeléssel párosítani mindenképp nagy kihívás volt a készítőknek, amivel remekül megbirkóztak. (Jesszusom, ez a mondat olyan, mintha egy sajtótájékoztatón mondta volna valami kék szoknyás, pipi...). Szóval, nem fogtok eltévedni és kész. Mivel a két alap versenytípus a meghatározó válasszuk ketté őket szabályok szempontjából.
A Quickrace természetesen a már jól megszokott türelmetlenségi menüpont. Ha valaki mindenképp azonnal nekilátna a versenynek, el kell keserítenem... Még itt is kell egy minimum kört menni, de az jól is jön higgyétek el. Még a legjobb pilótáknak is érdemes egyszer végignézni a kanyarokat anélkül, hogy Zanardi töcskölné a kipufogócsövét épp rusnya kocsijával. Először természetesen a pályát kell kiválasztanunk. Ez is nagyon szép és egyszerű. A Circuits pontban szinte minden adatot megkapunk a pályáról. Itt a név, a hosszúság (cserediákok kedvéért mérföldben is), a kötelező körök száma és természetesen az aktuális körrekord is. Ám ha a képernyő bal oldalára nézünk, valami mást is megtudhatunk a pályáról, ami már nem annyira elhanyagolandó, mint mondjuk a hosszúsága. Itt van a pálya besorolva sebesség szerint és ami még ennél is fontosabb: leszorító erő szempontjából. Ráadásul még kicsiben végig is nézhetjük a pályát, ami Monaco esetében felér egy kisebb turistakirándulással is. Figyelem! Gyakorlott F1-es srácok az alábbi sorokat nyugodtan ugorják át!!!



Szóval, a forma 1-es autó, olyan mint egy repülőgép. És itt nem csak a kinézetére gondolok, hanem a légellenállására is. A legfontosabb összetevői a kocsi külső részének a légvezető szárnyak. Ettől persze nem fog a levegőbe emelkedni, sőt pontosan az ellenkezőét kell kiváltania, a leszorító erőt kell megnövelniük a versenyek alatt. Ha valaki elrontja a légterelő szárnyak beállítását, az bizony igencsak nehezen tud majd kanyarodni az élesebb fordulókban és így hamar kirepül majd egy hosszú egyenes végén. Na, erre jó az a két adat a bal oldalon, mivel ezek pontosan meghatározzák, hogy milyen szárnybeállítások szükségesek az optimális teljesítményhez. A Circuit Type lehet High Speed, Medium Speed és Low Speed. Ezek ugyebár a sebességet jelentik, pontosabban azt, hogy mennyire technikás a pálya. A kevésbé nagy tudást igénylő pályák a High és a Medium. A komoly kormánytechnikát és leszorító erőt követelő pályák Low Speed felirattal vannak jellemezve. De ez csak az érem egyik oldala! Merthogy nem ilyen egyszerű az a fránya irányítás. Ha nagy a leszorító erő, akkor stabil lesz a kocsi, viszont a nagy ellenállás miatt le fog lassulni. Ha viszont nincs leszorítva akkor felszállás a célegyenes végén! Ezért van a másik paraméter ott, névlegesen a Low, Med és a High Downforce. Ez a szükséges leszorító erőt mutatja a pályához. Persze felmerül a kérdés, hogy hol kéne ezeket beállítani?? A CAR SETUP pontban és a box-kiállásoknál, de erre hama-



SCHUMI IS EZT JÁTSSZA, TÖRÖTT LÁBBAL...



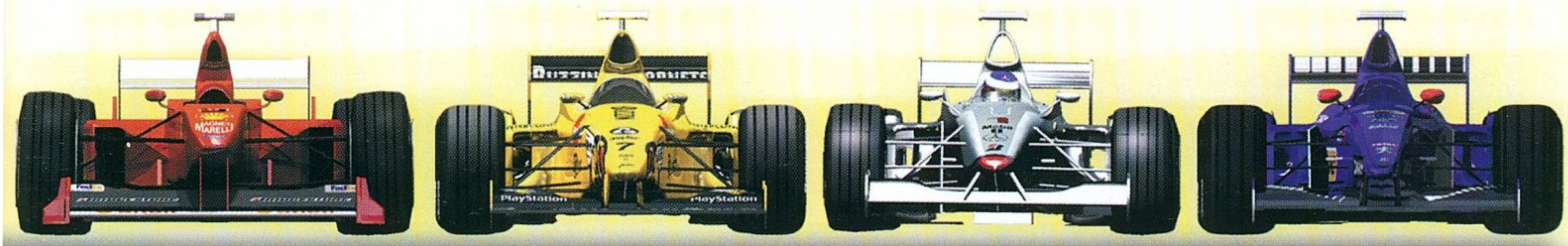




rosan visszatérünk. Szóval, ha megnéztük a pálya adatait kiválaszthatjuk a csapatot, melynek színeiben vágunk neki a köröknek. Ez független attól, hogy bajnokságot, vagy gyorsversenyt játszunk.

CSAPATOK/PILÓTÁK

Tudjátok, egy dolog nagyon nem tetszik! Az, hogy a gép alapbeállításból adja Schumit! Micsoda elfogult programozás. Amíg nem választottam, ne legyen senki a DRIVER rublikában! Némileg kárpótolt az, hogy nagyon friss a progi, így a törött lábú németet le lehet cserélni Mika Salo-ra, aki a Ferrari-ban nyomja a versenyeket, amíg Mr. "nem tudok veszíteni" újra volán mögé ül. A Scumacher rajongóktól utólag is elnézést, de a család egyik pilótája sem tett pozitív benyomást rám, sem az életben, sem a játékban. Ha már itt tartunk, egyes Internetes források azt állítják, hogy az ellenfelek vérmérséklete a valóságosnak megfelelő. Én még nem vettem ezt észre, bár tény, hogy Frentzen nagyon szépen elengedett amikor megelőztem, míg Irvine midig elém kormányozta az autót. Minden csapat szerepel a játékban, az összes tesztpilótával együtt, így nyugodtan mondhatom, hogy 100%-os a dolog ebben a tekintetben. A pilóták mellett a motor és a kaszni adatait is elolvashatjuk, pusztán informatív jelleggel és természetesen a győzelmek, első rajtkockák és versenyek számát is.







ONE 99

AMI A SZERELŐKRE TARTOZIK...

...akik természetesen megint mi vagyunk! Gyorsverseny módban gyakorlatilag semmit sem lehet beállítani az időjáráson és a nehézségen kívül. Csak ezeket kell belőnünk és már indulhatunk is...

Most viszont térjünk át a normál versenyekre bajnokságon belül. Itt két menüpont áll rendelkezésünkre, ahol virtuálisan és mechanikusan is beállíthatunk egy pár dolgot. A RACE SETUP-ban mindenféle nehezítéseket aktiválhatunk. A legfontosabbak, különösen a kezdőknek az első kettő és az utolsó kettő kis ikon. Előbbiekkel a kocsi megpördülését lehet kikapcsolni és a töréseket lehet kiküszöbölni. Az utolsó kettő az időmérő edzésében és a fékezésben segít. A többi pontot viszonylag egyszerűen ki lehet találni minimális angol tudás segítségével. Ennél sokkal fontosabb a másik rész a CAR SETUP.

Itt van az igazi technikai része gépjárművünknek! Ezen a ponton kell a fent oly sokat említett leszorító erőt beállítani. A P1 a lassabb pályákra a P2 a közepesekre, míg a P3 a gyors pályákra ajánlott. A három rásegítő is itt van, névlegesen a kormány rásegítő (Steer Assist), a fékrásegítő (Brake Assist) és az auto-sebváltó (Gear Select). Mindenki tudja magáról, hogy mennyire penge a játékban. Ha szükségetek van ezekre, akkor aktiváljátok őket. Mivel elég eklektikus az irányítás, mindenkinek jól jön egy kis segítség, ha rám hallgattok. Különösen az első versenyeknél. Ha már mindennel megvagyunk, léphetünk tovább a versenyekhez.

ÉS FELVIRRAD A NAGY NAP...

Itt az ideje hozzáláni magához a kormánytekergetéshez is! Remek ötlet az időjárás jelentés! Az egész hétvégére előre megnézhetjük a várható időjárást, ezzel is segítséget kapva a kerekek és a motorbeállításokhoz. A gyakorlás részét nem hiszem, hogy be kéne mutatnom. Ez a szabadedzés. Sokkal fontosabb az időmérő edzés. Még ebben a pontban is gyakorolhatunk reggel 9 órától, ami néha jól jön, mivel kipróbálhatjuk az időjárást és az autó viszonyát. Ha ez sem kell, akkor jöhet a mélyvíz: az időmérő edzés 12 köre. Ne tévesszen meg senkit, hogy 12 kör áll rendelkezésünkre, mivel ebből kapásból lejön két kör, mivel egyszer kijövünk a box-ból és egyszer bemegyünk a box-ba. Optimális esetben nem maradunk kint csak 2-3 körig, mivel ha kevesebb a benzin a kocsiban, gyorsabb lesz és jobb időt futunk. Szóval, mindent összegezve gyakorlatilag 4-5 körben kell a maximumot kihozni magunkból. Erre egy teljes óránk van. Figyelem! Ha lefutottunk egy jó kört, amivel elégedettek vagyunk és ki szeretnénk szállni, nem elég egyszerűen kilépni! Ebben az esetben az Advance Time ponttal gyorsítsátok fel az időt és várjátok meg, amíg a gép lezárja az edzést, ellenkező esetben az utolsó helyről lesztek kénytelenek indulni.



Egy másik fontos dolog a boxutcában betartandó sebességhatár. A legtöbb játékban, (ahol ezt is figyelte a gép) nehéz volt betartani, mivel az ember könnyen átlépte a megszabott határt. Itt, akárcsak a versenyben van egy LIMITER-gomb, ami nálunk a háromszög. Ha ezt megnyomjuk az induláskor, megjelenik egy kis L a sebességfokozatnál és nem tudjuk átlépni a 80km/h-t. Ugyanígy megy a dolog a versenyekben is, amikor kereket cserélünk. Mivel már kezdünk belefolyni az irányításba, elérkeztünk arra a pontra, ahol bizony aligha mondhatok bármi jót is a játékról.

AZ AUTÓK KEZELHETŐSÉGE...

...pocsék! Nem vagyok képes megérteni, hogyan lehet egy viszonylag használható kezelhetőség (Monaco GP) után még egy ilyen színvonalon aluli dolgot piacra dobni! Talán már csak a PSX-2 –vel tudunk majd rendesen vezetni?? A Gran Turismoban teljesen rendbe van az irányítás, pedig az is PSX. Akkor a sok menüpont foglalja el a CD-n a helyet? Így vagy úgy a pocsék, enyhe kifejezés az autók kezelhetőségére. Ez viszont a legfontosabb részét csapja agyon a játéknak. Olvasom az egy évvel ezelőtt írt F1'98-as cikket és ugyanezeket a problémákat látom. Nem fejlődik a játék! Nem kéne a fejlesztőknek kiküszöbölni a gyermeteg hibákat? Úgy látszik erre nincs szükség. Ha ezzel be lehet tömni a játszótársadalom száját, akkor ez is elég. Egy pár hangzatos név, pár látványos intró, szép grafika elég ahhoz, hogy elvegetáljon a játék egy évig. Maga a verseny olyan, mintha felgyorsították volna a képet. Ide-oda cikáznak az autók, de olyan sebességgel, hogy az életben ettől elszállnának, mint a győzelmi zászló. A megpördülések még használhatóak lennének animáció szempontjából, de irreálisan könnyű leírnunk egy 360-as kört.

A körítés tökéletes. A kommentátor jó dolgokat mond és (a tavalyival ellentétben) nem késik 8 másodpercet a szövege. Szép a felvezető kör. A kiugrás a rajtnál szokatlan de mindenképp hatásos és ötletes. Egyszóval a köret olyan szép lenne, még akkor is ha a hang inkább emlékeztet egy C64-es játékra, de még ettől is eltekintenék. Viszont ha akarom, meg tudom nyerni az utolsó helyről a három körös versenyt!! Milyen játék az ilyen? Ezt nevezik realisztikusnak? Az előző F1 játékhoz azt írtam, hogy "gyenge kezdés után, erős visszaesés". Most tanácstalan vagyok. Sajnálom, hogy nem tudtam az egekig magasztalni, pedig higgyétek el, nálam jobban senki nem várta. Kezdem unni, hogy még mindig egy 4 éves PC-F1-el lehet a legjobban játszani, ami kb. fele akkora, mint a F1'99.

Adam



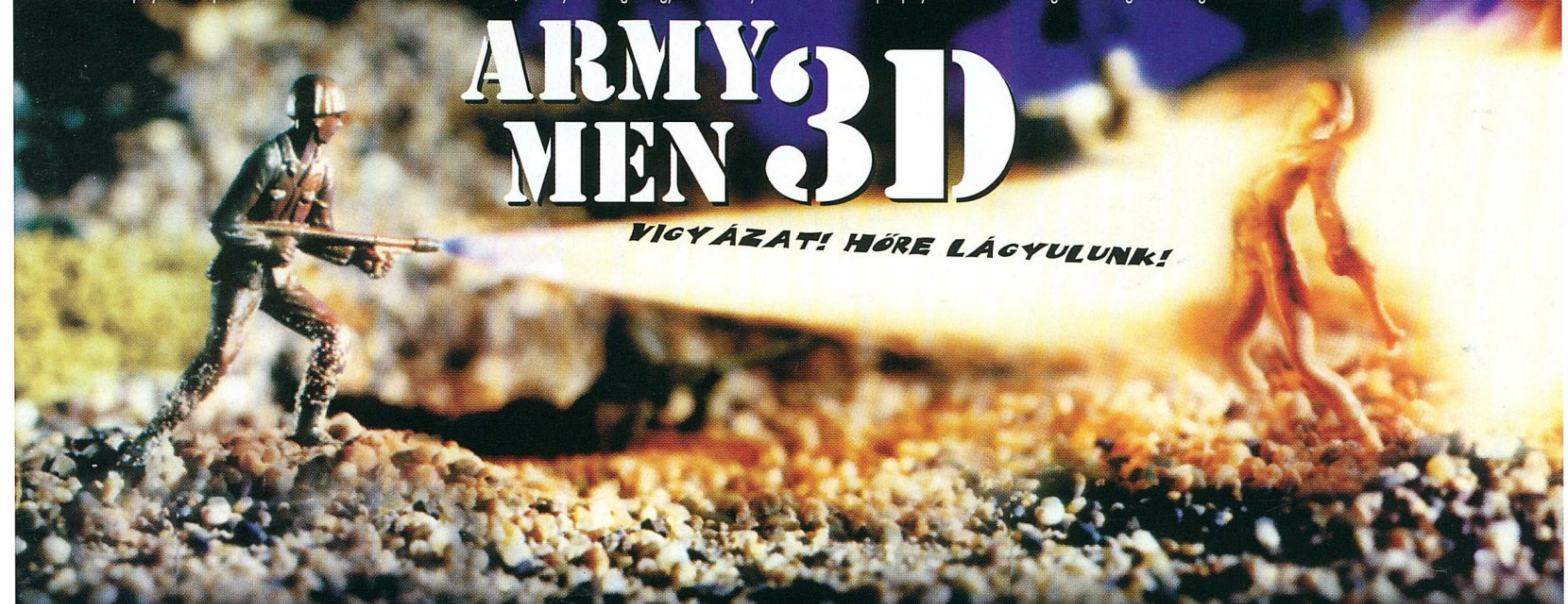
FORMULA ONE '99

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP, ÖTLETES, SZINTE TÖKÉLETES.
× LENNE, DE SAJNOS IRÁNYÍTHATATLAN

60%



Nagyon rákapcsolt az utóbbi időben a 3DO, mert rengeteg PlayStation játékuk jelent meg és jelenik majd meg a közeljövőben. A már megjelent játékaik közé tartozik az Army Men 3D is. A program alapötlete valószínűleg az egyik pihentagyú designer agyából pattant ki. A történet lényege, hogy a Toy Storyhoz hasonlóan életre kelnek a játékok (természetesen a katonák) és megkezdődik a háború a játékvilágban, az igazságért és a gonoszok leigázásáért. A sárga műanyag katonák lázadó serege uralma alá vonta a térség irányítását és terroristák módjára viselkednek. Az igazságot szolgáló zöldek maroknyi csapata (azaz te) útnak indul, hogy elbánjon a sárgákkal és kiűzze őket a területekről. A bugyuta ötletből végül egy érdekes akciójáték született.

MR. G.I.JOE AKCIÓBAN

A feladatunk az, hogy kis műanyag katonánkat irányítva megoldjuk a ránk váró megbízatásokat. Sorba kell haladnunk a pályákon és teljesítenünk őket a legjobb tudásunk szerint. A nehézséget nem túlozták el a programozók, éppen eltalálták a "még megoldható" határt. Ezt az Options menüben tudjuk beállítani. Én mindenkinek az Easy-t ajánlom, mert a negyedik pálya után már annyira bekeményít a játék, hogy még a legkönnyebb fokozaton is nagyon össze kell szednünk magunkat. Minden pálya előtt tájékoztatnak minket a feladatunkról és sorba bemutatják a terepen azokat a fontosabb helyeket, ahová el kell látogatnunk. Ezeket a taktikai szempontból is fontos pontokat egyébkent bejelölik a térképen is, amit a Select nyomva tartásával tudunk előhívni játék közben. Az irányítás egyébként roppant egyszerű mint a sima, mint pedig analóg irányítóval egyaránt. A karokkal vagy a nyilakkal mozgatjuk hősünket, az X-szel lövünk a Háromszöggel tudunk váltogatni a nálunk lévő fegyverek és tárgyak között. A Körrel tudjuk gyorsabban forgatni a kamerát, ez főleg sortűz esetén lehet hatásos, amikor több irányba kell egyszerre lőnünk. Az L2 nyomva tartásával és az irányokkal tudunk vetődni, ami egyébként az egyik leghasznosabb mozdulat harc közben, mert csak így tudjuk kikerülni a géppuskagolyókat. Az R1 benyomásával tudjuk aktiválni a harci kameraállást, amely arra szolgál, hogy távolról is becélozhassuk és kilőhessük az ellenfeleinket. Az L1 lenyomásával lehajolni tudunk, hogy a lentebb elhelyezkedő célpontokat is be tudjuk mérni. Az R2 pedig a kúszásra szolgál. Ezekkel a gombokkal tudjuk továbbá forgatni a járművek puskacsövét is (L2, R2).

PATTANJ A TANKOK NYERGÉBE

Ja igen, hiszen erről eddig még nem is szóltam. A játékban lehetőségünk van többfajta járművet is vezetni, így például kamiont, dzsipet, vagy akár tankot is. Néhol elszórtan a pályán (vagy esetenként elrejtve) találhatunk rá ezekre a gépekre és egyszerűen csak közel kell mennünk hozzájuk, hogy beszállhassunk. Vannak missziók, melyek teljesítéséhez kifejezetten egy járműre lesz szükségünk. A harckocsik irányítása sajnos nem a legtökéletesebb lett, sőt helyenként egész egyszerűen irányíthatatlanok. A kanyarodást nem sikerült jól kivitelezniük a programozóknak, mert túlságosan hirtelen és gyorsan fordulnak a kocsik és ez néha bizony a végzetünket jelentheti. Azonban lehet, hogy megvolt az okuk, amiért ilyen gyorsra csinálták a kanyarodásokat, mert különben nem tudnánk kikerülni a ránk zúduló lövedékek tömkelegét?! Akkor is lehetett volna valami köztes megoldást találni, mert ez így bizony nem a legjobb. A járgányok mellett felszedhető tárgyak tömkelegére is bukkanhatunk a játék folyamán. Minden fegyver vagy tárgy faládákban van elrejtve, rajta a benne lévő cucc emblémájával. Találhatunk energiákat, géppisztolyt, gránátokat, aknákat, segélykérő rádiót, házak felrobbantására alkalmas dinamitokat, és még aknakereső szerkentyűt is. Az energiás ládákból is kettő fajta található, mégpedig amelyik teljesen maximumra tölti az életerőnket, és amelyik csak egy negyedéig tölti vissza (Medical Pak és Medical Kit).

Egy pár szó a képernyőn elénk táruló információkról, hogy hamarabb láthassunk neki a gyilkolászásnak. A képernyő alján ezek láthatók, balról kezdve: műanyag katona figura, mely az energiánkat hivatott jelezni, mellette az éppen kezünkben lévő tárgy, vagy fegyver képe, és végül pedig a térkép kicsinyített mása, mely számomra egy kicsit használhatatlannak látszott. A játék grafikáján még csiszolhattak volna a fejlesztők, mert szerintem messze nem hozza ki a maximumot a Playstation képességeiből. A táj ugyan eléggé jól kidolgozott ahhoz, hogy beleélhessük magunkat a harc izgalmaiba, de nem elég szép és változatos ahhoz, hogy az ember gyönyörködhessen benne és ne váljon egyhangúvá. Összesen három féle terepen folyik a harc, a préri pusztáin, az Alpok erdőiben és a városban. Viszont, hogy egy új terepet láthassunk legalább 6 pályát kell teljesítenünk. A kezdő animáció nem a legjobb, sem kidolgozásában, sem a kép minőségében. A képminőség még megbocsátható, hiszen az adás a hatvanas évek technikai színvonalán jelentkezik, egy ősrégi fekete-fehér tv készüléken. Az intróból kiderül a gonosz sárga katonák zsarnoki hatalomátvétele és kis csapatunk lázadása az elnyomás ellen. Térképen követhetjük végig az eseményeket, hogy támadnak meg mindet a sárgák és miféle tervet szövünk ellenünk. Mindenesetre ez a fajta megközelítése a lövöldözős, háborús játékoknak eddig ismeretlen volt számunkra, hiszen nem sok hasonló játék látott napvilágot, főleg nem Playstation-re.



HOGYAN IS BÁNJ AZZAL A KATONÁVAL

Gondolom senki sem várja el egy ilyen játéktól, hogy túl sok gondolkodást igényeljen, mert itt semmiképpen sem az eszünkre, mint inkább a reflexeinkre lesz szükségünk. Egy pár tanáccsal azonban mégis szolgálnék nektek, hogy megkönnyítsem a harci helyzetek megoldását. Az első pár pályán csak elszórtan fogunk ellenséges harcosokkal találkozni, hiszen itt még nagyon kint leszünk a sivatagban. Viszont amint közeledünk az első település felé, bizony nagyon megszaporodik az ellenségeink száma, melyek néha még gránáttal, rakétavetővel vagy géppisztollyal is rendelkeznek. Az ilyen helyeken a legjobb lesz kihasználnunk a kövek és fák nyújtotta fedezékeket, mert különben nagyon hamar fogunk elvérezni. Egy géppisztolysorozat már elég ahhoz, hogy felére csökkentse az energiánkat. Később már lesznek lövészárkok is, ahonnan nyugodtan tüzelhetünk. Ha már tankokkal is találkozunk, nagyon érdemes lesz odafigyelni, mert bizony egy tank pillanatok alatt képes végezni velünk. Ilyenkor a legcélszerűbb folyamatosan vetődni és közben géppisztollyal lőni eszeveszettül. Sajnos messziről nem lehet kilőni a tankokat, mert az ő lőtávolságuk minden esetben többszöröse a mienkének (kivéve persze a kézigránátot, mellyel a célzás nagyon körülményes egy mozgó járműre). A gránátokat úgy tudjuk eldobni, hogy beállunk egy irányba, és nyomva tartjuk az X-et, ekkor megjelenik egy négyzet, mely a dobás távolságát jelzi. Mikor elengedjük az X-et a gránát már repül is.

Egy pár szó a játék menüjéről. Kezdésként ajánlom válasszuk rögtön az elsőt, a Bootcamp-et, ami a gyakorlásnak felel meg. Itt egy tesztpályára kerülünk és az összes járművet és fegyvert kipróbálhatjuk, gyakorolhatjuk a célba lövést papírkatonákon. A New Game-mel rögtön az első pályára kerülünk és már az akció közepébe is dobnak minket. Az Options-ben tudjuk beállítani a szokásos dolgokat, úgy mint a zene hangerejét, a játék nehézségét és az irányítással kapcsolatban is pár dolgot. Ha rendelkezünk két irányítóval, akár ketten is játszhatunk, a barátunkkal. Ezt mindenképpen érdemes kipróbálni, hiszen ketten minden esetben több esélyünk lesz a gonosz ellen ellen.

Én elég jól megvoltam a programmal. Csak én, ő, meg a 2 literes Colás üvegem. A hanghatások eléggé meggyőzően hangzanak és a pattogó, ritmusos harci indulók is arra késztetik az embert, hogy minden ellenséges műanyagot beaprítson tűzifának, de amikor már ötödször fut neki a hatos pályának és még akkor sem sikerül, akkor bizony még a vérbeli kommandósoknak is lelankad a gyilkolási kedve.

Endrédy Tibor









ARMY MEN 3D

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ SOK VEZETHETŐ JÁRMŰ, NEM TÚLOZZÁK EL A NEHÉZSÉGET, VILLÁMGYORSAN TÖLT

× PONTATLAN IRÁNYÍTÁS, EGYHANGÚ KÜLDETÉSEK ÉS EZÉRT HAMAR RÁUN AZ EMBER

81%



A Disney felfedezte a Tetrist!

MAGICAL TETRIS CHALLENGE



Tetriszezni mindenki szeret – úgy tűnik még a Disney hősök is. Bár hogyne szeretnének, amikor ez a legegyszerűbb sikerrecept: vegyünk néhány népszerű rajzfilmhőst, köztük Donald Kacsát és Goofyt, kombináljuk egy tökéletes logikai játékkal, mint mondjuk a Tetrissel, és máris kész az eladható termék. Hát igen: a Tetris ugyanolyan "örökifjúnak" számít a videojátékok között, mint a Disney figurák a rajzfilmsztárok között. Egy kis kozmetikázással újra és újra eladható

Szó se róla, a Capcom egy kicsit többet tett holmi kozmetikázásnál. Az csak a dolog egyik része, hogy a jópofán animált figurák izgulnak, örvendeznek a játéktér mellett (amitől amúgy nyilván sok gyerek jobban fog érdeklődni a logikai játékok iránt), ám a Magical Tetris a játékmenetében is tartogat néhány újdonságot. Tulajdonképpen már nem is Tetrisről kéne beszélnünk, hiszen míg az eredeti szabályok szerint csak négy blokkból állhatna egy alakzat, addig itt az ún. varázsszint növekedésével egyre képtelenebb formák potyognak. A Magical Tetrisben az a poén, hogy nem sorokat küldhetünk át az ellenfélnek (mint a hagyományos tetris-párbajban), hanem az alakzatok nagyságát növelhetjük.

A legnagyobb kiszúrás az, amikor némelyik blokk a fél játékteret is betölti. Igaz, az 5x5-ös kockák nem potyognak csak úgy az égből – azt "ki kell érdemelni". Mindjárt ecsetelem is, hogy hogyan. A kezdet még teljesen szokásos: több sort kell eltűntetnünk ahhoz, hogy plusz blokkokat küldjünk át az ellenfélnek. Azonban utána jön a nem mindennapi folytatás: amikor az ellenség úgymond visszaüti az alakzatokat, sőt megspékeli azokat. Szóval nem csak az számít, hogy átküldjük a blokkokat, hanem az is, hogy lehetőleg jól időzítsük a küldeményünket. Ha erős ellenféllel játszunk, kisebb teniszpartivá fajulhat a játék, s a vesztes "jutalma" lesz az említett óriásblokk.

A játéktéren több furcsa mérőeszköz is helyet kapott. Az első ilyen az időmérő óra, ami egyben a már említett varázsszint kijelzője is. A másik "varázslatos dolog" a mágikus mérce. Ez a függőleges csík mindkét játékosnál megtalálható, s akkor töltődik, amikor eltűntetünk valamennyi sort, vagy az ellenség támad. Ha a mérce eléri az aktuális határértéket, a határvonal feletti összes alakzat eltűnik. Mondanom sem kell, ez jelentősen megváltoztatja a játékmenetet. A mérce a teljesen vesztett állást is egyenesbe tudja hozni! Magyarul amikor rosszul állunk, taktikázás helyett inkább "akciódúsan" érdemes illesztgetni.

A játékmenetben további figyelemreméltó újítás (bár ez nem is annyira újítás, mint inkább plusz segítség) az alakzatok árnyéka. A játék készítői a hangzatos Temporary Landing System nevet adták a "rendszernek", mely előre jelzi az aktuális alakzat becsapódási helyét. A kezdő játékosok és a gyerekek számára ez valóban nagy segítség, bár szerintem egy kicsit túlzás. (A kameragombokkal mondjuk bármikor eltűntethetjük.)



Disney hősökhöz persze mese is dukál, és ez alól a Magical Tetris sem kivétel. Szerintem mondjuk erőltetett a dolog, de mindegy: arról van szó, hogy képregény formában pereg a történet, melyben Donald és barátai csak azután tesznek meg egymásnak különböző szívességeket, hogy véresen komoly Tetrispartikat vívnak. Négy figura közül választhatjuk ki a főhősünket: Mickey, Donald, Goofy, és Minnie a választék. Mindegyikükhöz eltérő sztori tartozik, noha a cselekmény mindig egy bizonyos kő körül forog. Donald pecázás közben véletlenül "fogja ki" a különleges követ, mely mint kiderül, az űrből származik, s bárkinek a kívánságát teljesíti. A gondok akkor kezdődnek, amikor a kő rossz helyre, azaz Pete, és a csatlósai kezébe kerül. Weasel, Big Bad Wolf, és Pete a főellenség szerepét töltik be a játékban: velük lesznek a legkeményebb csatáink. No persze csak akkor, a story módot választjuk – merthogy kétjátékos módban akadhatnak náluk keményebb legények is...

A további üzemmódok tekintetében a hagyományok kedvelőinek van "sima" párbaj üzemmód (Updown Tetris) szokványos szabályokkal, melynél sorokat lehet egymásnak átküldeni, s van még az Endless Mód, melynél végtelenített játszmákba kezdhetünk. A végtelen opción belül játszhatunk Magical Tetrist (sorban nehezedő ellenfelekkel), avagy kérhetünk egyszerű Tetrist is – ez utóbbinál nincs ellenfél, s csak az eltűntetett sorokat tartja nyilván a gép.

Hát nem is tudom, mit lehetne még elmondani egy Tetris-játékról. A Magical Tetris Challenge nem tartozik azok közé a feldolgozások közé, amelyek mélyen az emlékezetünkbe vésődnek (legalábbis bennem biztosan nem hagy mély nyomot), de a sikerrecept valószínűleg így is beválik. A grafika aranyos, a hangulat jó, úgyhogy akinek felkeltette a fenti szabályok az érdeklődését, az nyilván ki fogja próbálni.

V.Z.





MAGICAL TETRIS CHALLENGE

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: NINCS
RUMBLE PAK

✓ RENDHAGYÓ SZABÁLYOK
× A REKORDOKAT IGAZÁN ELTÁROLHATNÁ A GÉP

80%

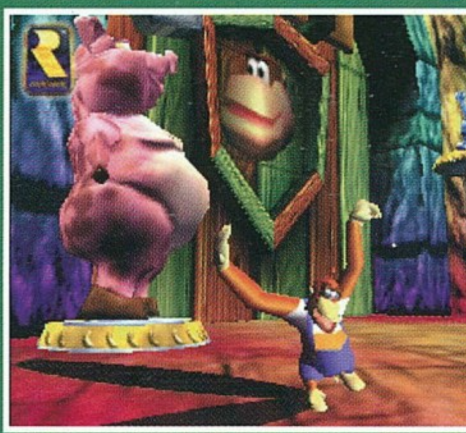
Mint talán észrevettétek, ebben a hónapban "picit" rendhagyó lett a Nintendo 64-es szekció. Ennek roppant egyszerű magyarázata van: nem jött játék. Éppen ezért gondoltuk, hogy akkor két legyet ütünk egy csapásra, s a régen hiányolt Előzetes rovattal töltjük ki a helyet. Igyekeztem az elkövetkezendő időszak nagy ászait beválogatni - remélem mindenki örömét leli majd benne.

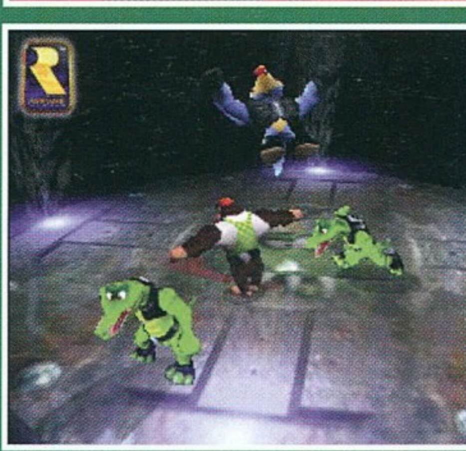
DONKEY KONG 64





Gondolom a Nintendo tulajdonosoknak nem kell bemutatnom a Memory Pack-et. Azt a kis szerkezetet, amit a gép tetejébe helyezve jóval élesebbé teszi a képet. Nos, ezt a 4MB pluszt fogja kihasználni a Rare legújabb programja, a Donkey Kong 64. Hogy mit is jelent majd ez a plusz 4MB, azt hiszem a képek is tanúsítják: csillogó-villogó fények, éles képek, a táj nem veszik homályba, stb. Nem lenne Donkey Kong 64 a játék címe, ha nem lenne benne a két főhős: Donkey, és Diddy Kong. Viszont most rajtuk kívül plusz három játékos tűnt fel a színen: Tiny, Chunky and Lanky. Minden szereplő saját különleges mozgásskálát kap, így minden pályán másképp lesz a továbbjutás, attól függően, hogy kit irányítasz. A 6 hatalmas világ a 109 speciális mozgás, a rengeteg mini feladat mind azt jelzik, hogy egy új király van születőben. Megjelenés előreláthatólag November 22.-én.

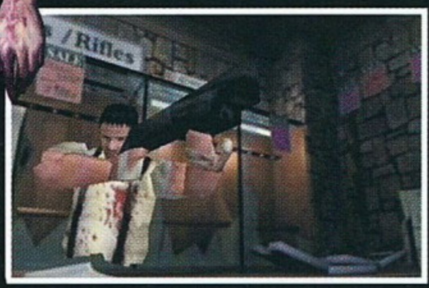




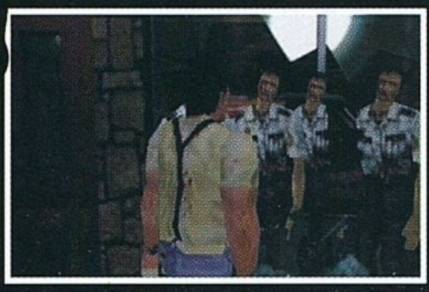
RESIDENT EVIL 2



Amióta a Resident Evil megjelent PlayStation-re, ledarálta a piacot. 1996 óta mindenki csak úgy emlegeti: a mérföldkő. Ez a 3D-s horror/kalandjáték azóta világhódító útjára indult, s úgy néz ki kinőtte a kis PlayStation-t, hiszen további változatok várhatók még Dreamcast-re és GameBoy-ra is. Természetesen a Nintendo sem maradhatott ki a szórásból, így az Angel Studios programozóira hárult a feladat: egy 2CD-s programot gyömöszöljenek bele egy apró kis kártyába. Az aprót persze idézőjelben kell érteni, hiszen ez lesz a Nintendo történelem legnagyobb kártyája – kétszer akkora, mint a Zelda 64. A helyet persze nem pocsékolják el a fiúk, hiszen szintén egyedülállóan itt láthatunk majd először digitalizált filmeket. A történet szerint két karaktert tudunk majd irányítani, akik Raccoon City-be érkeznek, hogy kivizsgálják az ott folyó titokzatos ügyeket. Megjelenésével még az idén számolnunk kell!











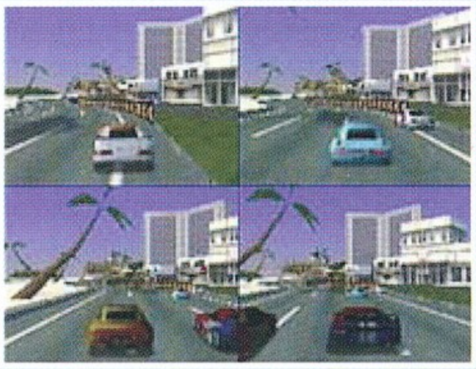
RIDGE RACER



Ki gondolná, hogy 2000-ben meg fog jelenni egy játék Nintendo 64-re, ami már 5 évvel azelőtt is létezett, csak más géptípusra. Jelen esetben éppen a Ridge Racer-ről van szó, a Namco arcade jellegű autóversenyes játékáról. Azonban az eltelt idővel megérett rá a helyzet, hogy ne csak a sima játék kerüljön feldolgozásra, hanem annak Revolution alcímmel ellátott folytatása. A játékban 20 különböző autó és 8 pálya szerepel, és egy egyedülálló 4-es osztott képernyős verseny. Egyedül versenyezve azonban feltűnhetnek azok az egyedülállóan szép, éles hátterek, a kipufogóból előtörő füstfelhő, valamint a kamerában megcsillanó napfény. A játékot a Nintendo fejleszti, s mint saját gyártmányukra, nagyon vigyáznak, hisz megpróbálják elérni azt a hangulatot, amit annak idején a Namco produkált. A megjelenése csak valamikor jövő év közepén esedékes.





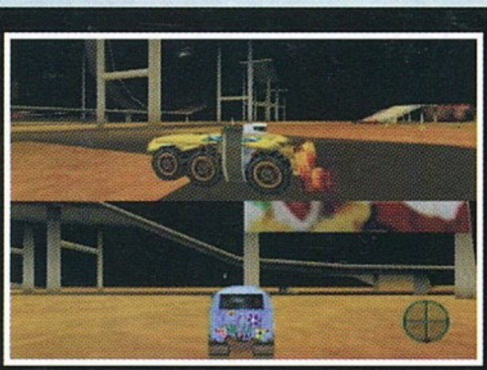




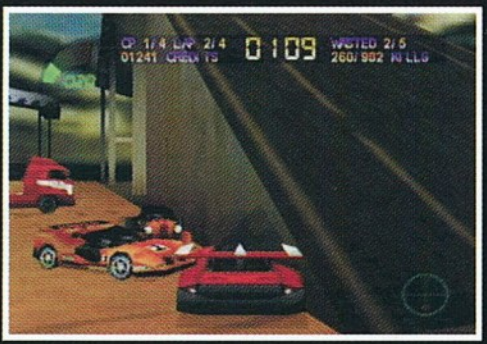
CARMAGEDDON

Kevés olyan játék volt, ami úgy felkavarta volna a levegőt maga körül, mint a Carmageddon. Az első rész PC-s megjelenése után szinte azonnal betiltották Németországban és csak a cenzúrázott vér nélküli verziót engedték árulni. Hozzánk szerencsére a teljes emberkaszabolós rész jött meg, így mindenki meg volt halva a gyönyörtől, hogy embereket üthetett el. Mert ugye ez lenne a lényege, ennek az autóversenynek álcázott játéknak, hogy minél brutálisabbak, könyörtelenebbek legyünk ellenfeleinkkel szemben. Az előre bejelentett adatok alapján 23 járművel több mint 30 pályán lehet kergetőzni, 3 különböző játékmódban és 2 játékos osztott képernyőn. Decemberig még ide kéne érnie.

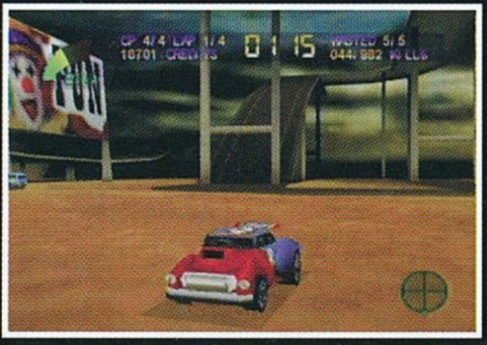
Bagó Péter















MI AZ AZ X-PLORER 64?

Az X-Plorerről és más csalógépekről már volt szó az egyik régebbi számban, de csak a Playstationra kaphatók kerültek nagyító alá. Most azonban megérkezett az 576 Shopokba a Nintendo 64-es változat is. Abba, hogy miként működik egy ilyen kártya most nem is nagyon akarok belemenni, úgyis csak a Martint ismételgetném.

Röviden annyi, hogy az X-Plorer kódok nem a készítők által előre beprogramozott cheatekkel üzemel, hanem a gép a játék "lelkébe", a kódolásába avatkozik bele, és ott bizonyos programsorokat megváltoztatva fejti ki jótékony hatását. Ezek a kódok általában számok és betűk rendszertelen halmazai, és hiába ütitek be őket a password képernyőn semmiféle hatásuk nem lesz, mert ezek csak az X-Plorerrel működnek. A kártya kb. egy kazetta nagyságú, csak vastagabb. Leginkább egy átalakítóra hasonlít, de ennek csak egy kazettanyílás van a tetején – amúgy van még egy bemenet a hátoldalán is, itt lehet összekötni a kártyát egy PC-vel, ha esetleg valaki magának akar kódokat gyártani, esetleg az Internetről letölteni. Található ezenkívül még egy LED és egy kapcsoló is rajta. A kártyát a kazetta helyére kell bedugni, és a tetejéhez kell csatlakoztatni a játékot. Magyar nyelvű leírás hiányában megpróbálom értelmesen elmagyarázni a kezelését, főleg mert kicsit bonyolultabb elindítani, mint a PS-es társait. Szóval a jobbik eset, amikor bekapcsolás után egyből bejön a főmenü, előfordulhat azonban, hogy csak egy üres fekete képernyő jelenik meg a TV-den. Ilyenkor sem kell visszarohanni a Shopba, és fegyverrel kényszeríteni az eladókat hogy cseréljék ki, mert a kártyának semmi baja. A dolog úgy néz ki, hogy N64-en nem csak egyfajta rendszerben kódolják a programokat, a többféle rendszer azonban többféle bootolást, azaz indítást eredményez. Ezzel maga a N64-es még el is boldogul és simán fel is ismeri mindegyiket, az X-Plorernél azonban nekünk kell ezt kézzel beállítanunk. Miután bekapcsoltad a géped a kis LED-nek elvileg folyamatosan égnie kell, ilyenkor van a kártya a normál "egyes" rendszerben, a legtöbb játék is ezt használja. Ha nem sikerül elindítanod a játékot, nyomd meg a kapcsolót, erre kialszik a lámpa. Kapcsold ki a géped, várj pár másodpercet, majd kapcsold vissza, ha most sem jött be a főmenü, ismételd meg az előbbi procedúrát, amíg be nem jön. Kb. 4-5 alkalom után siker koronázza majd az erőfeszítéseid. Visszaváltani a normál módba úgy tudsz, hogy addig nyomkodod a kapcsolót, amíg a kijelző égve nem marad. A főmenü igen egyszerű, már csak azért is, mert összesen két opció közül tudsz választani. A START GAME-nél egyértelmű, hogy a játékot indíthatod el, a SELECT CHEATS-nél pedig a beépített csalások közül válogathatsz. Egyébként itt tudod megnézni, hogy hány kód és hány játék van a kártyán, illetve, hogy az adott játékhoz van-e aktiválva csalás. Ha a SELECT CHEATS-et kiválasztod, a képernyő felső részén egy lista jelenik meg a masina memóriájában tárolt játékokról. Gyárilag kb. ötven játékhoz vannak benne kódok, de a cég szerint akár tízezer kódsort is tárolhatunk a kártyán. A listán az analóg joyjal vagy a C-Fel és a C-Le gombokkal mozoghatunk, a Bal C rögtön visszatesz a lista elejére. A Jobb C-vel nézhetjük meg, hogy a kiválasztott játékhoz milyen csalások tartoznak, ezeket a játék neve alatt zöld betűkkel írja ki. Ha A-t nyomunk a játékhoz tartozó összes cheat aktiválódik. A B-vel egy-egy játékot vagy kódot törölhetünk, ilyenkor két lehetőség van: a START lenyomásával ténylegesen kitöröljük, vagy Z-t nyomunk, ha épp meggondoltuk magunkat. Ha nem akarod, hogy az összes csalás "éljen" a kiválasztott játékban, nyomjunk Jobb C-t. A zöld listában a Z-vel megváltoztathatjuk a kód nevét, A-val aktiválhatjuk, B-vel pedig kitörölhetjük. Új cheat-eket az ADD NEW DESCRIPTION-nél írhatunk be. Először a csalás nevét kell megadni, utána pedig a változókat kell. Amikor új játékot akarsz a gépbe írni, az ADD NEW GAME pontnál tehetd meg, itt elsőként a játék nevét kell beütni. Ha épp azokra a kódokra van szükséged, amelyek az egyik haverod gépében vannak, akkor sem kell hosszú órákat az írogatással töltened, csak összedugjátok a kártyákat és egyszerűen átmásolod őket! Egyébként a készítők külön felhívják a figyelmet arra, hogy az X-Plorer nem kompatibilis más gyártmányú kártyákkal, illetve kódjaikkal. A kártya amúgy elég megbízhatóan működött a teszt alatt, kilenc játékkal próbáltam ki és csak egynél produkált lefagyást. A gépen olvasható két weboldal címe is, itt állítólag mindig a legfrissebb játékok kódjait találod meg. Amúgy a külföldi magazinok is tele vannak X-Plorer kódokkal, és remélem a Martin is szorgalmazni fogja, hogy mi is nyomjuk majd őket a KÓD-X-ben. Persze az itt leírtak ellenére is lesznek olyanok, akik nincsenek meggyőződve a kártya értékéről, mondván "Kit érdekel az örökélet meg az összes fegyver?" – ezzel én is így voltam. Hiszen egy hardcore játékosnak ezek elég haszontalan dolgok.



Ha azonban azt mondom, hogy az X-plorer segítségével új deadmatch pályákat hozhatsz be a Goldeneyeban, vagy mondjuk választható lesz a Diddy Kong Racing-ben a titkos szereplő is, egyből más lesz a leányzó (gyermek?) fekvése. Szóval szerintem épp ezért jó befektetés venni egy ilyen gépet, mert mindenki megtalálhatja a maga számítását vele. Úgyhogy ha összejött a pénz, söprés le valamelyik 576 boltba vásárolni.

Csipi M Lee





Hellló Matin

Holvagy te kétszínű barom ki a pöcsnek képlzeled magad már tecsak ocsárolod a 64et idáig egy szer pártolottad a 64-et a plésztésönt meg csak istenítitek föleg te hát néz már meg azt a szar grafikát ami nek tek színes az semi a 64en ébregy már föl te és minden plésztésönös. Hát ilyenek vagytok ti szemetek le hurog játok a 64 et pedi jó gép még ha nincs is rá anyi prog ram mint kéne de jöni fog nak PL. Perfek Dárk, Hibrind Hevön Donki kong 64 Rémboszix igen ezek meg mutatsák mit tud a 64 és végre lesöprik az olyanok at mindte én nem istenitem a 64et de vegyétek márti észre hogy a gépünk jobb a tiétek nél ti csak vagy is a Plésztésönösök csak és kizárolag a másolt cédéket veszitek melyikötök vesz eredeti cédét mi szerintem azért van enyi Plésztésönös ja és mert szegények hamár itartunk a 64 et nem birják meg fizetni az ulyság pedig egy kalap szart sem ér csak is azért vetem és veszem hogy menyire huzátok már le a 64-et hátnagyon sebaly akor is éljen a 64 remélem ez a levél föl ébreszt már téged martin ja és még két meg jegy zés miért csak Tob És Finál posztervolt sztárvársz részer miért nem. És indokol jarmár meg V.Z. miér adott 98% a Zeldának ja és készül a uly zeldais enyi tudom ugy sem teszebe az uly ságba nem mersz te gyáva de remélem még is hogy lásák már végre hogy 64 is van. Gy.Z.

Az itt látható levelet – amely valószínűleg ezek után a világörökség részévé válik – nem véletlenül bátorkodtam egy egész oldal elfoglalásával betenni. Remélem, hogy az N64 tulajdonosok nem haragszanak meg se rám, sem a szerzőjére. Amikor kezembe kaptam, és a szerkesztőség TELJES személyzetének segítségével végigküzdöttem magam rajta elhatároztam, hogy ezt mindenkinek látnia kell. Először csak begépeltem a Csevegőbe, de aztán rájöttem, hogy senki sem hinné el nekem, hogy ez tényleg úgy nézett ki, ahogy bepötyögtem! Így hát maradt a scannelés, ami remélem tisztán mutatja a véres valóságot.

Szóval Gy.Z. úr, szíven ütött ez a vulgáris stílus. A "kétszínű" jelzőt nem értem, a "ki a pöcsnek képzeled magad" kérdést pedig egyenesen sértőnek találom.

Nem hiszem, hogy kétszínű lennék. Mindig is megmondtam, hogy PlayStation párti vagyok, és nem a gép színe tetszik, hanem a PROGRAMELLÁTOTTSÁGA, meg a játékok SOKSZÍNŰSÉGE. A Nintendo európai részlegének üzletpolitikáját bukásnak találom, és ezen nem veled fogok vitatkozni, akinek szemmel láthatólag annyi köze van a dologhoz, mint tyúknak az atomfizikához.

Hogy kinek képzelem magam? Egészen biztos vagyok benne, hogy én vagyok Magyarország egyetlen multi-konzolos magazinjának a főszerkesztője, annak a magazinnak, amelyben én döntöm le, hogy hónapról-hónapra milyen játékokat mutassunk be. Ezeket a játékokat magyar tesztelő srácok vizsgálják meg, és minden tesztelő saját egyéni stílusában leírja a véleményét róluk. Ezen játékok nagyobb része a magyar boltokban kapható, vagy kapható lesz. A másik részük a feketepiacról szerezhető be, amit nem kívánunk úgy kezelni, mintha nem létezne. Ebben a magazinban magyar skacok játsszák végig a játékokat saját kezűleg, és saját leírásaikat-tapasztalataikat adják közre azoknak az olvasóknak, akik segítségre szorulnak

Neked N64-ed van, rendben van. Milliószor mondtam már, hogy az nem az én hibám, hogy a te egyébként nagyon szuper kis gépedre igen kevés játék jelenik meg, és eme igen szegényes kínálatnak nagy része eladhatatlan, megvételre alkalmatlan produktum. Az általad felsorolt játékokat ugyan nem ismerem, de ismerek három nagyon hasonló címűt. Jó anyagok lesznek, már mindhármat próbáltam. Csak az a baj, hogy amire ez a három kijön, a PS-re harminchárom komoly játék jön majd ki, de az is lehet, hogy már a PlayStation 2 is lesz legalább annyi.

Azt hiszem, hogy a poszter kérdést is megmagyaráztam egy párszor, és rajtad kívül minden N64 tulaj megértette: ha nincs jó minőségű illusztráció, nincs poszter sem. Te erről kb. annyit tudhatsz, mint az a kedves kollégád, aki küldött nekem egy 8x8 cm-es képecskét, hogy abból csináljak A3-as posztert. Jellemző...

Mindenesetre tényleg felébresztettél leveleddel. Nem magyarázom meg, miért. Párezer olvasó tudni fogja...Köszi, hogy veszed ezt a kalap szar magazint, és hidd el, nekem mindegy, miért veszed!

Martin

csevegő

E havi Csevegőnk igencsak vérpezsdítőre sikeredett, és az első két levélből rögtön meg is tudjátok miről beszélek. Sajnos az első levél írójának nevét véletlenül letöröltem, de sebaj. Kár is a szóért, lássunk miről van szó...

Martin, ha úgy gondolod van valami alapja ennek az üzenetnek, talán valamilyen formában az újságban is lehetne egy "kis" nyilvánosságot keríteni ennek a dolognak. Üdv, Hangel Balázs

Kedves Mindenki! Elég régóta (kb. 20 éve) vagyok Star Wars rajongó a végletekig. Most nem
részletezem. Az igazság az, hogy (nemcsak ebben az esetben) mélységesen felháborít, amit ilyen vonalon művelnek. Egyrészt a film értékének és eszméjének sárba tiprása, valamint annak a munkának és pénznek és energiának a semmibe vétele, melyet a művészek (jelen esetben a kiemelkedő LucasFilm) beleöltek. Szerencsémre én a bemutató hetén láttam a filmet az Egyesült Államokban, és most is ott a helyem egynéhány előadáson, de el tudom képzelni a hasonló beállítottságú Star Wars fan kollegáimat, akik nem juthatnak ily módon az első előadásokon jegyekhez. Talán csak mi érthetjük meg, hogy ez mennyit jelentene mindenkinek. Hiszen az ilyen embereknek lenne helye ott, nem holmi listásoknak vagy bennfenteseknek. Úgy gondolom, hogy ezt maga Lucas is így gondolja, és ő is tudja, hogy kiknek is készítette a folytatást és kik azok, akik sikerre vitték a filmjét és a mítoszát. Amennyiben bármilyen segítséget tudnék nyújtani, illetve ha a Lucasfilm Ltd.-hez eljuttatandó levelet készítetek, csak szóljatok, legalább a véleményemmel vagy aláírásommal támogassam ennek a szégyennek a feltárását. X. Y.

Szevasztok. Tegnap, szerda este 10 órakor megjelentünk egy haverommal, hálózsákkal felszerelkezve, a Duna Plaza mozija előtt, mivel biztosra akartunk menni – jegyet akartunk venni a Star Wars Episode I – The Phantom Menace magyarországi díszbemutatójára. Az előadás szeptember 16-án 0:01-kor, vagyis éjfél után egy perccel fog kezdődni, és már este 21 órakor megkezdődnek a különböző kísérő rendezvények, programok (pl. rohamosztagosnak meg ilyesminek öltözött emberkék is lesznek). A biztonsági szolgálat sajnos közölte velünk, hogy információinkkal ellentétben a bevásárlóközpontot estére bezárják, így távoztunk. Másnap hajnalban tértünk vissza, és 6 óráig nyolcan gyűltünk össze a mozi előtt – az index.hu Star Wars fórumán egyeztettünk a többiekkel, hogy részben a filing kedvéért is, hamar el akarjuk kezdeni a sorban állást. Ez egyébként nem bizonyult rossz ötletnek, mivel kilenckor, a pénztár nyitásakor már mintegy háromszáz emberes sor állt az emeleten... de nem emiatt írtam ezt a levelet. A díszbemutató előadásra, a mozi 410 férőhelyes nagytermében, mintegy 30 jegy volt már csak, amikor jegyet kívántunk venni, azok is a leghátsó illetve az első sorba. Ez igencsak érdekes, mivel mi voltunk az első nyolc ember a sorban, és ma reggeltől lehet csak jegyet vásárolni. Tudni kell, hogy a Lucasfilm igen szigorú feltételekkel engedi bemutatni a filmet szerte a világban. Megszabják például, hogy a mozi méretétől függően hány teremben, naponta hány alkalommal, és hány hétig kell adni a filmet, a szinkronokat a San Francisco-i hangstúdióban véglegesítik (minden egyes szinkronszínészt elbírálnak, hogy megfelelő-e a szerephez), és vannak szabályok a jegyvásárlásra is. Tilos például zártkörű vetítést szervezni, tilos egy személynek tíznél több jegyet vásárolni. Kérdésemre, miszerint hogyan lehetséges, hogy hetedik sorban állóként nem tudok jegyet venni az előadásra, csak a tizenötödik sorba, a pénztáros azt a magyarázatot adta, hogy a dolgozók vették meg a jegyeket. Na, most, egyfelől a kópiák már hetek óta a mozikban vannak, és mostanra már elég sokan látták a filmet – az Intercom dolgozói, rokonaik, ismerőseik jó része, valamint sor került (tudomásom szerint tegnap) a sajtóvetítésre is. Másfelől a fenti szabályok értelmében szabálysértésnek minősülne, ha a dolgozók a pénztárnyitást és sorban állást megkerülve megvették volna a jegyeiket – már ha ez lenne az igazság. Valójában ugyanis, mint az tudomásunkra jutott, amolyan VIP-jellegű jegyfoglalás történt, méghozzá a kormány részéről. Konkrét személyekről ugyan nem tudok, és nem is hivatalos az információ – bár igencsak megbízható forrásból származik. Megismétlném, a szeptember 16-i vetítés teljesen nyilvános, sőt maga a díszbemutató is, így semmiféleképpen nem lehetett volna akárcsak egyetlen egy jegy sem eladva, mielőtt mi a pénztárhoz értünk. A magam részéről felháborítónak, szomorúnak, és igen, szégyellnivalónak tartom ezt az esetet, és minden tőlem telhetőt megteszek, hogy kellő nyilvánosságot kapjon – ugyanígy éreznek a többiek is, akiknek nem sikerült jegyet venniük az előadásra. Értesíteni



fogom a Lucasfilmet is az esetről, valamint egészen biztosan ott fogok állni éjfélkor a nagyterem bejárata előtt, és talán még videokamera is lesz nálam. őszintén érdekel, hogy kik nézik meg a filmet előttünk, miért jó ez nekik, és legfőképpen, hogy hogyan szerezték a jegyüket. Köszönettel, Varga Tamás /Laa-Yosh/.

Urak, amit itt elmeséltetek, az tényleg a végletekig vérlázító dolog. Elhiszem, hogy forr bennetek a düh! Csak azt nem értem, hogy mi ebben az újdonság nektek? Én még a '70-es évek legelején voltam kiskölyök. Soha nem értettem, hogy miként lehetséges az, hogy az én papám is, meg az ismerős gyerek papája is ugyanabba a Közértbe jár vásárolni, de ő banánt meg narancsot kap Télapóra, én meg csak csokit. Később jöttem rá, hogy az én papám az ELSŐ bejáraton ment be, az ő apja meg a HÁTSÓN.

Amikor később katonának vonultam, már értettem (csak nem fért a fejembe), hogy miért megyek én egy erdő közepére a világ végére, és miért megy egy nálam JÓVAL hülyébb kölyök a mittudoménmilyen KÖZPONTBA, ahova csak dolgozni járt be, minden este otthon aludt az ágyában, és katonaruhát is csak az eskün látott utoljára.

Mostanában az tossza a csőrömet, hogy miként lehetséges az, hogy valaki kicsalja 20-30 szerencsétlen kedves öregember utolsó pénzét (soha többet az életben nem lesz neki újra), esetleg néhány béna vagy fogyatékos kiskölyökét, és aztán elveri az egészet – üzleti ígéretéből meg semmi sem lesz, lecsukni nem lehet, felelősségre vonni nem lehet, az ügyvédje meg röhögve nyilatkozik a TV-ben, hogy "védencem ártatlan, de legalábbis nem vádolható".

Mocsok protekciós rendszer van itt Magyarországon. Bárki, bármikor, bárhova "leszólhat" telefonon, és akkor ha törik, ha szakad, kerül amibe kerül, az illetékes úrnak (mert már nem elvtárs) lesz igaza. Kíváncsi lettem volna, hogy kik voltak ott azon a bizonyos első előadáson...

(Hát ez tényleg szomorú. Mentségetekre legyen mondva én is beszoptam ugyanezt a sort a Plazában. Ugyan én már csak 9-re értem oda, de a 300 embert én is ugyanúgy láttam. És akkor történt velem egy olyan, hogy lepadlóztam. Két kis srác jön a sor vége felé és lobogtatják a jegyeiket: Megvan, megszereztem! – ordítja. Fél órát áltam sorba, de végre meg van. Nem, nem. Nem a Star Wars-ra. Mátrix, az a tuti film. Hát képzeljétek el. Én úgy röhögtem, hogy piros lámpaként világított a fejem. Ja és még egy érdekesség: 15.-én este kilenckor még lehetett jegyet venni a 00.01-es előadásra!!!. Igaz a hátsó és első sorokba – BP)

Viszlát Martin! Sipos Adorján, még mindig Győr

Isten áldjon Adorján! Martin, még mindig Budapest

Szevasz Martin! Régi olvasója vagyok a Konzolnak, és minden számom megvan. Többször olvastam benne, hogy hányan kételkednek a Resident Evil 2 S fokozatában. Még Te is! Íme a bizonyíték: egy fénykép és a negatív is. Sajnos a minőség kifogásolható, de hát nem vagyok berendezkedve TV fotózásra. Egyébként az S fokozatot a Japán Dual Shock verzióban lehet elérni. De viszont az kacsa, hogy bármi féle filmet is adna – és a krokodilt is a palackon kívül bármivel ki lehetne nyírni.

Máskülönben a lapotokat nagyon jónak találom és főleg, hogy most már NTSC programokról is írtok – így a legújabb játékokról olvashatunk. Tisztelettel: Kovács István, Budapest

Tisztelt olvasók, a kép valódinak tűnik! Egy pont Istvánnak, vita lezárva. Azt hiszem, hogy ez az "S" fokozat csak a japán verzióban van benne – de akkor meg elmehet a sunyiba az a tökkelütött, aki úgy fordította le a gépkönyvet, hogy benne hagyta ezt a nem létező dolgot.

Tisztelt 576 Konzol Team! Íme az elmaradhatatlan kérdések:

1 – Mond meg őszintén, de tényleg: Ez a Szilvis dolog csak hangulatfokozás volt, igaz?

2 – Pusztán csak kíváncsiságból kérdezem: teszteltél már erotikusabbnak mondható játékot? Egyáltalán van ilyen PSX-re?

3 – Megvan a Syphon Filter, de fekete-fehér? Ez azért van mert NTSC-s (a gép PAL-os), vagy a gépem rossz? Tóth Gábor, Budapest

1 – Kikérem magamnak! Szilvi igenis valódi! Ha látnád élőben.....!

2 – Még nem teszteltem ilyen játékot, és tudtommal csak japán NTSC verzióban létezik ilyen de ott is ritka.

3 – PAL-os gép csak Scart kábellel játszik le NTSC játékot színesben. Pontosabban: ha a géped 1002, 5002, 5502, 7002 szériaszámú, akkor kell a Scart kábel, meg egy olyan TV, ami tudja az NTSC-t. Ha 7502 vagy 9002 géped van, elég az NTSC-s TV, kábel nem kell. Nem rossz a géped.

Helló 576 Konzol! Mint Magyarország első konzolos újságjának, azt hiszem most már eljött az idő, hogy tudjatok róla, létrejött egy másik újság is: az ellenlábasotok, versenytársatok, a KONZOL PÓWER. Bár még nagyon gyerekcipőben járunk, mégis egy nagyon fontos hírt szeretnénk veletek közölni. Büszkén kijelenthetjük, hogy mi vagyunk az első konzolos lap, aki részt vehetett az E6-on (Egyetemes Elektronikus Egyveleg Exkluzív Eszement Együttesév). Az örömbe sajnos üröm is vegyült, ugyanis nagy nevek (pl.: Nagy Józsi, Nagy Karesz) nem jelentek meg, de számos kis név (Kis Aladár, Pöttöm Panna, Apró Szulák) azért jelen volt. Nézzétek el nekünk, hogy egy ilyen kézzel írott levéllel lepünk meg benneteket, de hát szegény ember szénnel mos. Viszont jó pár darabot fénymásoltunk (fénnyel másoltunk) és elküldtünk külföldi magazinoknak is (meg szótárakat is, hogy tudjanak miből fordítani). A beszámolót jómagam és munkatársaim: Mikorka Kálmán és Masztur Bálint készítették. Nem fokozom tovább az izgalmakat, lássuk mik is lesznek az év játékai:

Triploid: Eszméletlenül szép stratégia-szerepjáték szimulátor, melyben a magnélküli dinnye létrehozása a feladatunk. A játékot számos feladat nehezíti meg, pl.: traktoros sztrájk, részeg munkások szanaszét hevernek az ültetvényeken, stb. Nehéz fokozatban bonusz növényekhez is juthatunk: hagyma, zeller, tapír (ez egy állat, Te állat. A főszerk.).

Inszeminátor: Ügyességi játék. Vadmarhák fantomra ugratása, változó téridő viszonyok között. A játék érdekessége, hogy mi egy duplafejű vízzel feltöltött gumihenger szerepében tetszelgünk. Specialitás: 2nd person nézet is választható, de hogy az milyen, arról még elképzelésünk sincs.

Dobik: Virtuális 2 dimenziós dobókocka játék. Aki 1-5-ig dob az kiesik, aki 6-ost dob az újra dobhat. Látványvilága egyedülálló: soha nem látott 2 dimenziós effektek. Játszhatósága, kezelése briliáns: egyedül a Reset gomb használható.

Letargy: Nem angolosan kell ejteni, mint letardzsi – hanem gy-vel, szép magyarosan. Logikai játék. Egy mixödémás emberkével kell egyszerűen, majdnem hétköznapi feladatokat megoldani. A konjuktív diszjunkció konvergá-

lásának ekvivalenciájából adódó homogén bilaterális retikulom értelmezése és az ehhez kapcsolódó diszperz rektális holloidhártya létrehozása a feladatunk. Külön érdekesség a játék doboza, ugyanis csak egy rejtvény megoldása után juthatunk hozzá a játékhoz. Úgy gondolom a rejtvény eléggé triviális: integrálni kell azt a képletet, melyből kiszámítható az antigravitáció. A játék leírása a tudományos enciklopédiákban valószínűleg megtalálható.

Nóta-Bene: Karaoke játék olyan számokra, mint: Vérzik a szőlő, Béreslegény jól megrakd a tehenet, Hull a vemhes_ stb. Megjelenési idő bizonytalan, mert a játék még csak papíron létezik, de ha hihetünk az információknak, a következő generációs konzolok már ezt a formátumot is használni fogják.

Szemet-Szemért: Fertelmes ronda szemkiszurkáló játék, melyben A4-es méretű pixelek úsznak a képernyőn és 0,001 másodpercenként le is fagynak. Bízunk benne, a fejlesztők (Blind Corps) a végső kiadásig még változtatnak rajta. Hogy lehet ilyen játékkal kiszúrni az ember szemét?
RPG: Ez sajna nem játék, hanem rakétavető. Mi ez, csak nem nyomdahiba? ?:?

Hát ennyit dióhéjban az E6-ról. Fantasztikus élményben volt részünk. Ha minden jól megy, legközelebb bevezetünk titeket a következő generációs konzolok világába. Addig is minden jót.
Tisztelettel: Janey.
Ul.: Komolyra fordítva a szót, remélem tetszett a paródia. Az egész újságról csak annyit, hogy nagyon színvonalas, dizájn baba. Nekem nagyon bejön az 576 Konzol. Csak így tovább fiúk.

Janey, miután lecseréltem a rajtam levő csipkés "bevágós" bugyit (mert bepisiáltam a röhögéstől) és szanaszét kamilláztam a szememet (majd kifolyt a röhögéstől), lezuhanyoztam hidegvízzel (mert leizzadtam a röhögéstől) rájöttem, hogy többek között az ilyen emberekért, mint te, érdemes megcsinálni a Konzolt. Sajnos arra is rájöttem, hogy a magazinoddal én nem tudok versenyezni, így szeretnék hozzátok tesztelőnek jelentkezni. Bármit megtennék ezért...

Helló Martin! Sok időbe telt rászánnom magam, hogy írjak nektek, de most végre itt vagyok, itt ülök a PC-m billentyűit nyomkodva, és már alig várva, hogy e levélben kinyilváníthassam IRÁNTAD és a KONZOL (és Szilvi) iránt érzett tiszteletemet, csodálatomat, mániámat és elmondhassam, hogy szerintem nincs is annál jobb érzés, mint amikor a szerintem mindenki számára oly ismerős halálos unalomba burkolózva ránézek az órám dátummutatójára, és rájövök, hogy itt van a már úgy várt hónap vége, tehát lerohanhatok az újságároshoz és megvehetem a friss KONZOLT, ami ezt az unalmat elfeledteti velem és ráébreszt, hogy van értelme az életnek...Igen. Én így oda vagyok a KONZOLÉRT! És hogy miért? Azért, mert nincs még egy olyan újság a mi kis országunkban, ami minőségi és pártatlan tudósításaival, felülmúlhatatlan hangulatával így le tudná kötni az embert néhány élménygazdag, jó napot biztosítva számára (amíg ki nem olvassa a lapot). De még mielőtt bárki is azt hinné, hogy te írtad magadnak a levelet, inkább bele is vágnék a közepébe:
1.A Tomorrow never dies (A holnap markában) mikor jelenik meg N64-re? Megjelenik egyáltalán?
2. Lehet, hogy nem vagyok valami jól tájékozott, de rajtam kívül valószínűleg még sokan nem tudják, hogy valójában miféle játék is lesz N64-re az a Perfect Dark?
3.Hol késik a PAL-os Dragonball? A nyárra ígérted!
4.Igazán semmi bajom nincs a lappal kapcsolatban, sőt, ellenkezőleg, de mindezek ellenére "jól esne" egy kis változtatás, ami az értékelőt illeti! Ki lehetne egy kicsit bővíteni, hogy beleférjen a 100% is, hiszen én is tudom, hogy nem létezik tökéletes játék, de ha egyszer majd lesz egy game, ami minden szempontból tökéletesen elnyeri a tetszésemet, akkor mit csináltok majd (és hogy a bunkók ne tudjanak ennél fogva is kritizálni)? Nem tudom, hogy ez valami nemzetközi szabvány-e, de áttekinthetőbb lenne, ha új szempontokat sorakoztatnátok fel (mellékeltem egy képet): grafika, irányítás, hosszúság, kalandosság, zene, hangeffektusok, összesítés (legalábbis valami ilyesmi). Nem akarok "évtizedes hagyományokat" lerombolni, de azért szerintem jó húzás lenne.
5.Még egy fontos kérésem lenne: van néha úgy, hogy olyan hátteret raktok be egy teszt mögé, ami nem sötét, VAGY világos, hanem mindkettő egyszerre. Ilyen volt például az augusztusi számban a Quake 2. Nem tudom, hogy ezzel csak én vagyok-e így, de az egyik bekezdést alig tudtam elolvasni, csak 1 perc nagyítóval való böngészés után, mert annyira beleolvadt a háttérbe. Mint ahogy azt sem tudom, hogy a Nintendo-tól, vagy a Sony-tól afféle "all rights reserved" képeket kaptok-e, aminek megváltoztatását "akár 5 évig tartó szabadságvesztéssel" is büntethetik, de ha nem, akkor jó lenne, ha a szöveghez igazítanátok a képet (vagy fordítva).
6.Maradhatna a dupla címlap!
7.Azért árultok ilyen kevés N64-es cuccot, mert néhány kivételével mindet szemétnek tartjátok, vagy mert ilyen hamar elkapkodják őket?
8.Lehetne Shadow Man Poszter???
9.Kiadnátok egy-két kódot a Shadow Manhez (N64)?
10.Nem tudsz egy helyet, ahol elpasszolhatok egy Top Gear Rally kazit?
Mára csak ennyi lenne. Igazán nem akarok tolakodó lenni, de megköszönném, ha beraknál a csevegőbe. Előre is köszönök mindent! További jó tesztelést!
UI: Bocs, hogy csak rövid i-m van, de hát semmi sem tökéletes. Ja, és még valami: mégsem vagyok hagyományromboló, mert éppen most totál véletlenül felütöttem a '94-es szeptemberi 576 KByte-ot, és majdnem ugyanígy van kivitelezve a dolog, tehát remélem meggondolod. Hű olvasótok: Hosmann Gergő, Budapest.

1 - Úgy tudom, hogy mindkettőre megjelenik még az idén, de PS-re biztosan, méghozzá karácsony előtt.
2 - A PD egy saját szemszöges lövöldözős-kaland játék, hasonlít a Quake-re egy kicsit, de annál sokkal jobb és érdekesebb.
3 - Ezek szerint nem lesz. Elment neked az eszed? Nem én ígértem, hanem a kiadója...
4 - He-he, ezen jót röhögtem. Te biztos, hogy az 576 Konzolt szoktad olvasni? Ha megnézed a 01-es számunkat láthatod, hogy volt már 100%-os játék. A szempontok közül, amiket felsoroltál KETTŐ kivételével mindet használjuk: grafika = látványosság, irányítás = játszhatóság, hosszúság = szavatosság, kalandosság = ez fura lenne mondjuk egy sportjátéknál, zene = zenebona, hangeffektusok = ugyanaz, mint a zenebona, összesítés = százalék.
5 - Sajnos a fenti malőr előfordul, és is utálom! Az a baj, hogy a grafikus által megtervezett oldal valahogy nem mindig ugyanolyan kinyomva, mint a monitoron. Rárakjuk a szöveget, ott tök jó, aztán papiron gányul néz ki. Igyekszem, hogy egyre kevesebb ilyen legyen. A képeket nem nagyon tudom variálni, mert azt kell használnom, amit a cégek CD-n küldenek. Vagy az Internetről töltök le párat, de azok meg rendszerint borzalmasak. Szóval nem nagyon tudok ugrálni a képekkel. Én is szeretném, ha minden játék minden pályájáról lenne kép, de lehetetlen.
6 - Az csak egy ötlet, érdekesség volt, nem akarom bevezetni.
7 - Mindent árulunk N64-re, ami fellelhető, de nagyon gyorsan elviszik a játékokat.
8 - Lehetne. Lett is.
9 - Még nincsen nekünk sem, egyébként is minek hozzá kód? Be van építve a játékba egy csomó, csak el kell jutni oda, ahol aktiválni lehet őket.
10 - Petőfi csarnok, bolhapiac, hétvége délelőtt.
UI - A rövid "i"-ket kijavítottam, engedelmeddel.

Szia Martin! Először egy komoly dicsérő levelet kívántam írni, de ezt már megtették előttem százan. Ezért ettől most eltekintek és azért meg kell mondjam, az újságnak párja nincsen, viszont varázsa van, és ez mindennél fontosabb a mai világban, akárcsak az eredetisége. Tehát én egyszerűen csak KÖSZÖNETET szeretnék mondani neked és az egész team-nek, mert nagyon HÁLÁS vagyok. Miért? Megpróbálom röviden elmondani. Egyszer nem is olyan régen nagy dilemmát okozott számomra, hogy mire is költsem kevéske spórolt pénzem, hogy az eredménynek még örüljek is. Nemsokára (mintegy égi jelként) kezembe került a Konzol egy régebbi száma. Mit mondjak, rongyosra olvastam, százszor és ezerszer átolvastam minden játékleírást annyira hangulatos és profi volt az egész, hogy teljesen beleéltem magam a játékba (pedig gépem még nem is volt!). Szóval ismertem a játékokat, pedig még nem is láttam őket élőben, és ezért BENNETEKET illet a dicséret. Az is a dologhoz tartozik, hogy egy jó barátom átjött hozzám megnézni mivel is játszom olyan önfeledten. Az eredmény: egy hét múlva már neki is megvolt a gépe, azóta is együtt játszunk. Szóval köszönet nektek mindenért a csodálatosan eltöltött játékórákért. Rövid konzolos pályafutásom csúcsa lenne, ha viszontlátnám eme irományt a nevezetes Csevegő hasábjain. Ígérem, ha benne lesz akkor azt a számot bekeretezve a falra teszem és napi két imát mondok előtte értetek és az újságért. Szóval egyszerűen csak köszönöm fiuk szép volt amit eddig csináltatok ha lehet így tovább. Jamniczky Richárd Budapest

Ricsi, hát ez igazán jólesett! Ha te vagy az egyetlen a világon, akinek segíthettünk, már akkor is megérte. Remélem, hogy soha nem fogsz csalódni a tanácsainkban. Igyekeztem olyan srácokat találni, akik nagyon megbízható tesztelők, és őket úgy "kitanítani", hogy szavahihető teszteket gyártsanak. Remélem, hogy kiteszed ezt a Csevegőt bekeretezve, ahogy ígérted!

Szia Martin és kedves szerkesztőség! Én nem vagyok egy rendszeres olvasótok, de azért néha megveszem az újságot! Most rögtön szeretnék közölni veled valamit! Mint az újraszinkronizált Eddy Murphy film szavaival élve, a szeptemberi szám kinyomott jó volt! Elsősorban azért is írok, mert lenne hozzád egy kérdésem! Mikóóóó jelenik meg mááááá a Carmageddon PSX-re? A másik, nem tudnál az ECTS '99-es kiállításon lévő csajokról egy posztert betenni az újságba????? Kenyér dolog lenne! Egy kérdés: melyik a világ legerotikusabb virága??? Hát a muffkátli. HA-HA-HA Na most takarodok, csá csumi csá! Ja, SZIA VIKTOR! Egyébként Flamisch Péter Budapestről.

Mire ezt olvasod, már meg is jelent a Carmageddon PS-re, a leírást a következő számban találod. A vicc ütött! Sajnos nem elég jók a csajos képek ahhoz (minőségileg), hogy poszter legyen belőlük. Csácsumicsá!

Hy Martin. Vegyes érzelmekkel ülök most a szövegszerkesztő billentyűzete elé (vagy ez is rosszra gondol). Hezitálásom két okra vezethető vissza, annak idején, még úgy május magasságában írtam nektek egy levelet, melyben az újság hasábjain megjelenő NTSC-és játékokat dicsértem, erre az irományomra azt a választ kaptam, hogy benne lesz a CSEVEGŐBEN. Képzelheted, hogy vártam a következő Konzol megjelenését, és láss csodát elérkezett a június-júliusi duplaszám megjelenése, kiszurkoltam érte a 6 kilót, majd rögtön a csevihez lapoztam, és csak kerestem a levelemet csak kerestem, és nem találtam. Az ügy folyománya: erőteljes pofára esés a haverok előtt, plusz állati pipa lettem rátok. Miután kissé csalódottan elolvastam a többi levelet rájöttem, hogy azokban jobb poénok voltak, így helyre állt a lelki békém. A másik ok az a minőségi javulás mely a duplaszám óta végbement az újság arculatán.(Ezt nyugodtan vedd dicséretnek.) A poszter nagyon jót tett a lapnak, ez a kis ajándék jól esik nekünk olvasóknak. A demo CD-t én személy szerint feleslegesnek tartom.

Azt, hogy ki kerül be a Csevegőbe együtt szoktuk megbeszélni a Bagó Petivel. Szerencsére annyi levelet kapunk, hogy tudunk válogatni. Nagyon-nagyon örülök, hogy megértetted, és remélem, hogy mindenki meg fogja érteni, hogy a Csevegőbe bekerülni dicsőség, és nem az a helyzet, hogy valaki kinyom magából egy állatságot, és az rögtön le is megy.

Most jöjjenek rendkívül értelmes kérdéseim.
1 - A csevegőben megjelent képen tényleg Szilvi látható-e, mert ha igen, akkor férfitársaimhoz hasonlóan én sem értem, hogy nem tudott magának barátot találni, én sajna túl fiatal vagyok hozzá(19 éves) .Mindenesetre üdvözlöm és minden jót kívánok neki, és biztos vagyok benne, hogy megtalálja az igazit.(azért szívesen játszanék vele akár még a Crash Banicoottal is, pedig azt nagyon utálom)
3 - Hogy a játékokról is kérdezzek valamit: még korábban írtad, hogy szeretsz a Tekkennel játszani, és ezzel kapcsolatban szeretnék kérdezni valamit. Please Martin áruld el, hogy hol találhatom meg a szupertitkos speciális mozgásokat (pl King csomagolása ezt nagyon szeretném tudni kérlek írd meg, hogy kell csinálni).
Ezennel zárom soraimat, Szilvit puszilom(add át neki) A CoVboyt Glózik László a Nagyszénási gay gyerek puszilja (ezt mondjuk ne add át, esetleg a Bagó Peti). Playstation 4 ever. (A BL.-t úgy is a Milan AC nyeri meg.) Tisztelettel maradok hű olvasótok Kornel Raven Köblös

1 - Szilvi él és virul, mint az már párszor elmondtam. Szebb, mint a képen volt akkoriban. De nem barátot nem talált magának - azt talált volna annyit, mint égen a csillag - hanem IGAZI társat. Habár amikor utoljára beszéltem vele azt mondta, hogy valami kialakulóban van neki. Megmutattam neki a leveled, azt mondta, hogy nagyon bejön neki a stílusod. Még egy-két év, és eséllyel pályázhatsz a Szilvi-hasonmáskorra!
3 - Rég nem Tekkeneztem, így már a mozgásokra sem emlékszem. Internetezz el a «hyperlink http://www.gamefaqs.com » helyre, ott megvan az összes mozdulat. A puszikat átadtuk a CoVboynak, mind a ketten. Azt üzente, hogy csak erre várt egész életében

Na, ne haragudjatok, de megyek az Internetre Half-Life-ozni. Igen, megcsalom a PlayStation-t, de hát ANNYIRA jó játék ez a Half-Life, és még megy is valamennyire. A "Guard Yourself" serveren megtaláltok.

Aki ezentúl elektronikus levelet akar írni, az az 576konzol@576.hu címre nyomja az anyagot. Igen, ez azt jelenti, hogy él a honlapunk. A címe http://www.576.hu. Gyertek fel, nézzétek meg. Habár a konzolos részén még dolgozunk...

Martin


SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D
CRASH BANDICOOT
2999,- FT/DB
Jet Board Crash
Komodo Moe
Jet Pack Crash
Coco Bandicoot
Dr. Neo Cortex
Tiny
CRASH BANDICOOT
2999,- FT/DB
Deep Dive Crash
Dingo Dile
High Flying Crash
Dr. N. Gin
Wave Rider Coco
Dr. N. Tropy
SPAWN
3999,- FT/DB
Tormentor
Viper King
Mandarin Spawn
Iguantus & Tuskadon
Spawn: The Black Heart
The Necromancer
DUKE NUKEM
2999,- FT/DB
Pigcop
Battlelord
Duke Nukem
Octabrain
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
3999,- FT/DB
Liquid Snake
Revolver Ocelot
Psycho Mantis
Solid Snake
Meryl Silverburgh
Sniper Wolf
Vulcan Raven
Ninja
3999,- FT/DB
Jin Kazama
Nina Williams
Paul Phoenix
Ling Xiaoyu
4999,- FT/DB
Heihachi Mishima
True Ogre
Evil Jin Kazama
Yoshimitsu
QUAKE
2999,- FT/DB
Major
Athene
Iron Maiden
Tank